START

ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 24 - MAYO 1994

Sigue en la lucha:
Porque mientras haya algo más para darte, existirá una lucha para nosotros.
Todos nuestros logros fueron gracias a vos y para vos. De esta forma recorrimos y disfrutamos 24 números de Action.
El mes que viene cumplimos dos años. ¿Qué tal?
Pensar que había boludos que creían que no podíamos llegar. A ellos, a los que nunca construyen y viven tirando merda le dedicamos nuestro más sincero saludo y los perdonamos de corazón.
A los que nos dieron todo el aguante y la crítica de onda, les agradecemos su amor y le dedicamos el nuestro.

¡Chau Gamemaníacos!
La Banda de Action

Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE

REGULAR

BUENO

OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

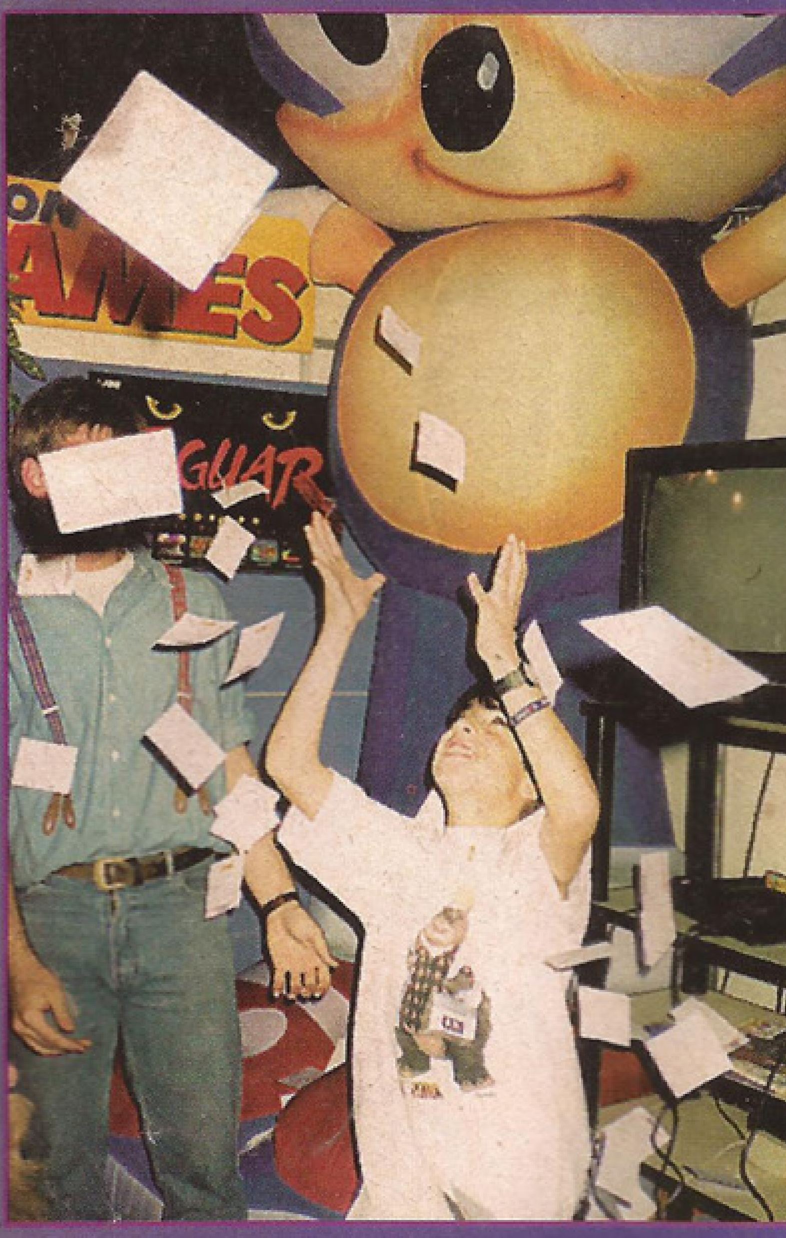
MEGA DRIVE

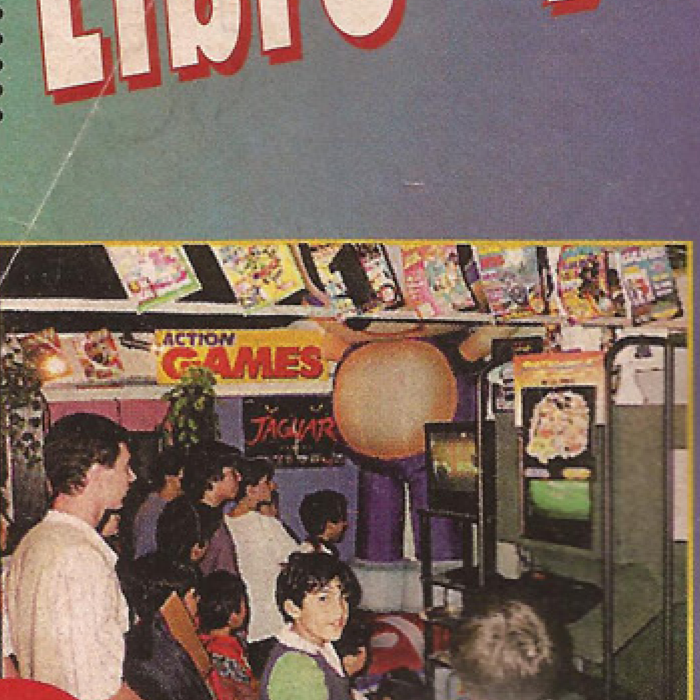
MASTER SYSTEM

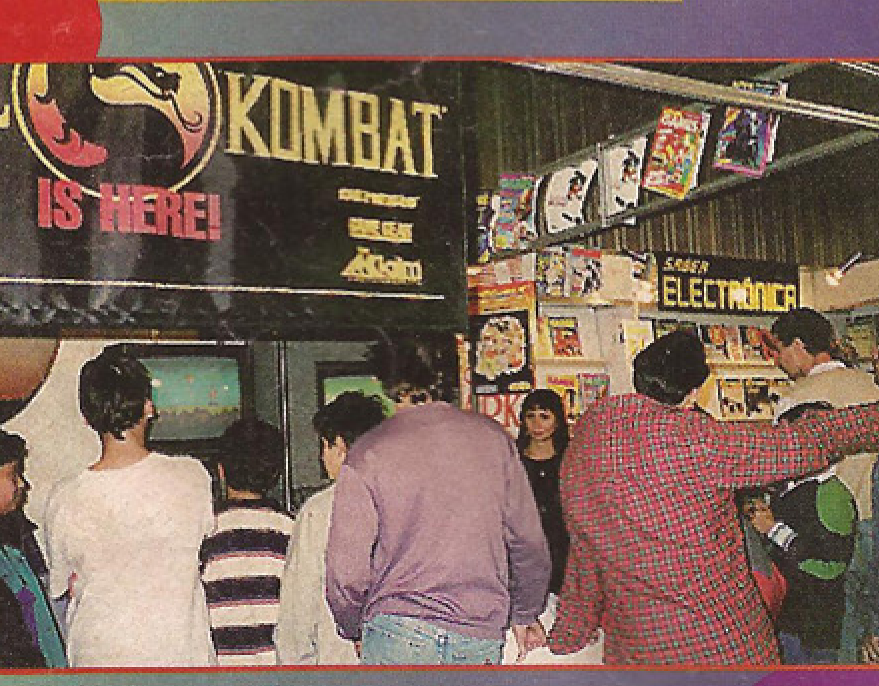
PC

ARCADES

Feria del Libro '94









Estos son algunos de los momentos de fiesta que pasamos juntos en la feria del Libro '94. Un saludo a los miles de Gamemaníacos que nos visitaron. Gracias a ellos la pasamos de primera.

Resultados del Concurso SEGA - GAMELAND

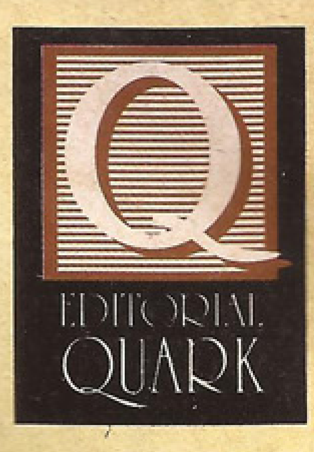
1) Carlos Fernando Zornada, Capital
2)Luis Compagno, Capital
3) Yamila Bechara, Munro
4)Valeria M. Jorski, Capital
5) Pablo Zilio, Moreno
6) Angel E. Suárez, Capital
7) Matías Montes, R. Mejía
8) María Laura Arias, Sáenz Peña
9) Emiliano Pollon, Capital
10) Federico A. Bianchi, Capital
11) Adriana Rivero, Claypole
12)Ronaldo J. Carámbula, Capital
13) M. Paula Facino, Olivos
14) López Sosa Esteban, Capital
15)Leonardo Guarnieri, V. Udaondo
16) Leandro Schaffer, Martínez
17) Gabriel Ravest, Wilde
18) Esteban Riera, Capital
19) María Elilia Lobato, Capital
20) José I. Carciochi,Tandil

El Nº1 se ganó una consola Megadrive.
Del Nº2 al 10 se ganaron una remera de Sega
Del Nº 11 al 20 se ganaron una remera Action Games.
Los ganadores deberán dirigirse a Gameland S.A., Tucumán 509, piso 1º Capital

Resultados del Concurso Alcazar Importaciones

1) Jennifer Lola, Capital
2) Matías Warschavski, Capital
3) Alejandro Jurski, Capital
4) Villa Bosch
6) Sonia Gabriela Fontana, Capital
7) Christián Fernández, Villa Bosch
8) Gabriel Alberto Ribas, Tandil
9) Viviana Savarino, San Martín
10) Lorena Acosta, Grand Bourg
11) Gladis Gloria García, Quilmes
12) Vanesa A. López, Merlo
13) María Celeste Diaz, Capital
14) Rodrigo Amaya, Bella Vista
15) Germán Cogan, Capital
16) Daniel E. Carrizo, Capital
17) Mario E. De Bonis
18) Guido de Benedetti

ElNº1 se ganó una consola Super Nintendo
Del Nº3 al 8 se ganaron un cartucho de videogame
El Nº9 se ganó un llavero de Yoshi
Del Nº 10 al 18 se ganaron una remera Action Games.
Los ganadores deberán dirigirse a Alcázar Importaciones, Cabildo 2040, Local 98 y 99, Galería Los Andes, Capital.



Azcuénaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital
Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

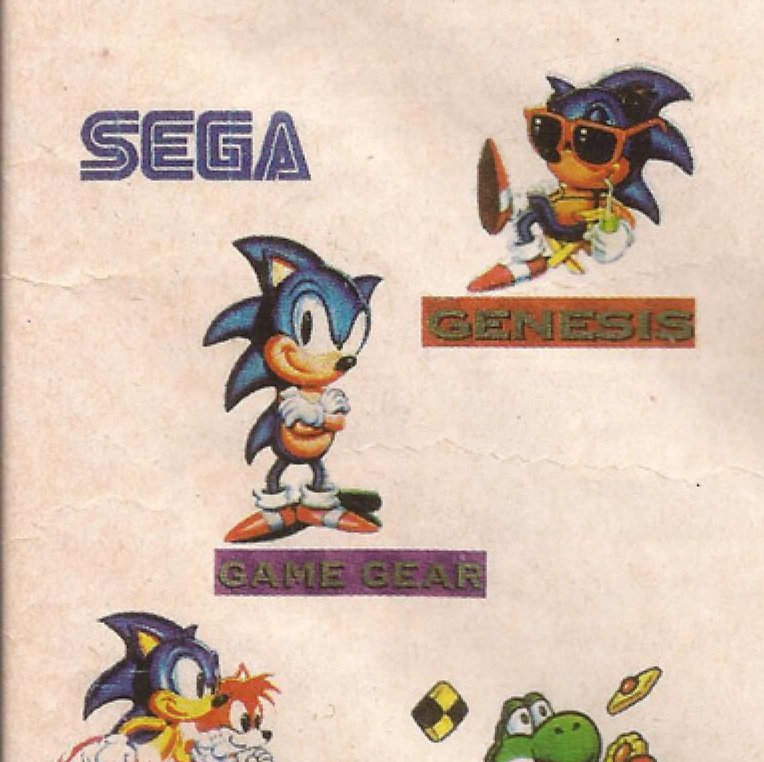
Action Games es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**.

ACTION GAMES
AÑO 2 - Nº 24 - MAYO 1994

EL MUNDO DEL VIDEO JUEGO

El Primer Shopping de Video Juegos para todos los gustos

Y CON LOS MEJORES PRECIOS

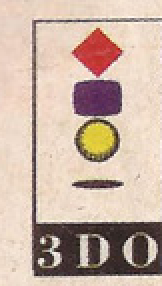


TODAS
Las Marcas

TODOS
Los Títulos

TODOS
Los Formatos





MEGA DRIVE

Atención Totalmente Personalizada

AUTO SERVICE • DEMOSTRACIONES



VENTAS POR MAYOR Y MENOR





VISA • ARGENCARD • MASTERCARD •
CABAL • CREDENCIAL • DINERS

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed. - Tel.: 951-1924/1903



SONY DA DETALLES SOBRE SU CONSOLA

Hasta parece una película de ciencia ficción. Bajo el código PS-X, la Sony divulgó algunos datos de su primera consola, una 32 bits. Lo más impresionante es que la PS-X será capaz de rodar 60 cuadros por segundo. Un verdadero absurdo. La Sony no juega cuando trabaja. Fijate:

Precio: alrededor de 480 dólares

Presentación: diciembre del 94

Software: sólo CDs

Colores: 16,77 millones

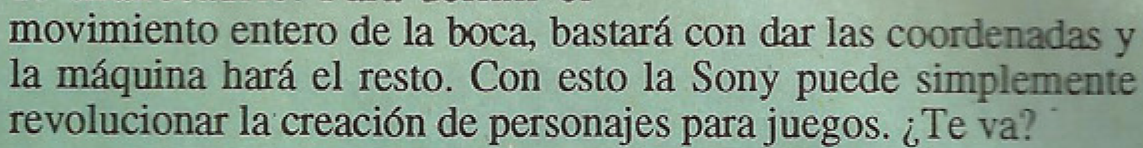
Procesador de imagen: 360 mil polígonos/segundo

Sonido: 44 MHz

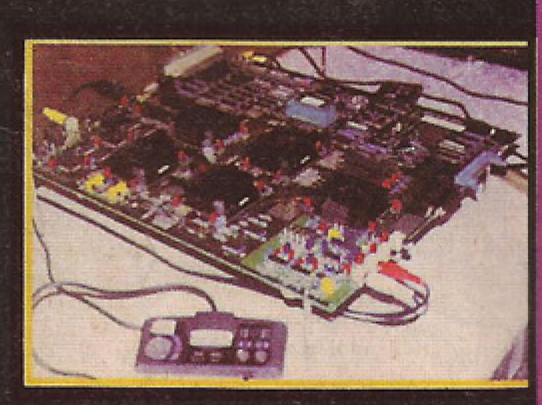
Imágenes Bestiales




La nueva consola será capaz de hacer maravillas en términos de imágenes. La principal de ellas será la capacidad de dar vida a cosas inanimadas de forma nunca vista antes. Mirá el ejemplo: el fabricante del juego puede trabajar la imagen de un fósil real de tiranosaurio. Para definir el movimiento entero de la boca, bastará con dar las coordenadas y la máquina hará el resto. Con esto la Sony puede simplemente revolucionar la creación de personajes para juegos. ¿Te va?



NEC TAMBIEN VA A PRESENTAR UNA CONSOLA DE 32 BITS


La placa completa y el joystick del FX de Nec.

Otro gigante de los games prepara su sorpresa para este año. La NEC, creadora del PC Engine (Turbografx), presentará una consola de 32 bits en octubre. Llamado FX, el sistema de NEC rodará apenas CDs y costará 480 dólares. Serán 16.7 millones de colores en la pantalla y 30 cuadros por segundo. Parece copado ¿no?

Como de costumbre, será el primero de Japón. EL FX no será compatible con los games de PC Engine.

SEGA PRUEBA LA TV DE CABLE PARA SUS GAMES

La SEGA de Japón continúa innovando. En este exacto momento, 500 residencias están probando el primer canal de cable dedicado a games. La lógica es simple. Una central computarizada envía el juego hasta la casa del jugador. Un decodificador instalado en la entrada de la TV lee las señales.

El juego se almacena en un cartucho en blanco, mayor que el tamaño patrón, colocado en tu Mega Drive. Vos podés apagar el juego cuando quieras. Una batería graba los datos de cada partido. Así, podés jugar pocas horas por día hasta llegar al final del game.

En esta fase inicial hay casi 100 juegos disponibles. Si la cosa marcha, más games serán ofrecidos. La Sega está tan entusiasmada con los resultados iniciales que pretende lanzar oficialmente la TV este año . La cuota de suscripción deberá costar entre 20 y 30 dólares mensuales.

LA VIOLENCIA EN LOS GAMES LLEGA A LOS TRIBUNALES

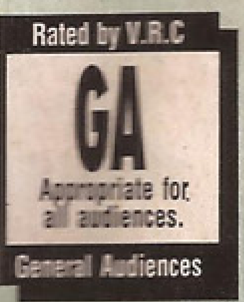
La cosa se está poniendo seria. El día 16 de noviembre pasado, un tipo llamado Dan Lungre, Procurador General del Estado de California, convocó a la prensa para hablar de la violencia en los games. El dijo estar muy preocupado con "la creciente violencia explícita en los videogames". El juego que creó la polémica fue, claro, la sangrienta versión de Mortal Kombat para Mega Drive. La solución presentada por el Procurador General es crear una orientación para los consumidores. Una calificación, como ocurre en el cine. De esta forma, los games serían clasificados de acuerdo con su contenido de violencia visual o verbal.

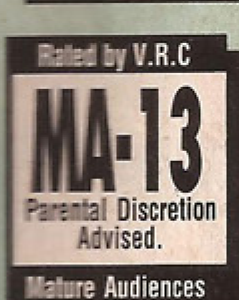
Clasificación por edad

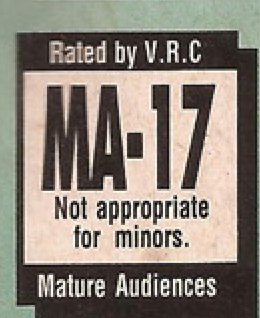
La Sega ya trabaja con un sistema de orientación. Los games son clasificados en tres categorías (ver al lado). El problema, según el Procurador, es que el sistema es poco divulgado y, por eso, no es conocido por los padres.

Para los gamemaníacos, la preocupación es una sola. ¿Será que esta onda moralista va a sacarle realismo a los juegos, justo ahora que están siendo creadas máquinas más poderosas? Nintendo sigue haciendo la suya, produciendo juegos "livianos", sin partes picantes. Sega, a pesar de no ser ninguna depravada, es un poco más liberal. Hace juegos diferentes para públicos diferentes.

Ojalá que el raye de la justicia de los EE.UU. no acabe con los games más adultos. Al final, no sólo de Sonic y Super Mario vive el hombre...





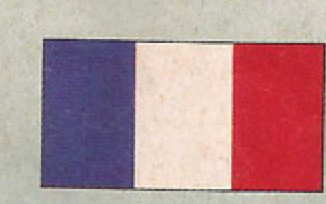


Los tres sellos de clasificación que la Sega coloca en la caja de sus juegos son: GA (libre), MA-13 (Mayores de 13 años) y MA-17 (mayores de 17 años). La justicia norteamericana quiere más categorías.

Sega X Nintendo
LA BATALLA EN EUROPA

No fue sólo en EE.UU. que hubo batalla entre Sega y Nintendo en el 93. El año también fue agitado en Europa, el tercer mercado mundial, después de Estados Unidos y Japón. Las dos gigantes consolidaron sus negocios en el viejo continente, llegando a tres empresas cada una, en los mismos países: Inglaterra, Francia y Alemania. Las informaciones de este texto fueron publicadas por la revista semanal japonesa Weekly Famicom Tsushi, que entrevistó a ejecutivos de las seis empresas. Asimismo, los números del mercado deben ser entendidos como estimativos, ya que todo el mundo escondió un poco su juego. ¿OK?

FRANCIA



Nintendo 60% x 40% Sega

Ajá, Nintendo muestra a qué vino. Francia es el mayor mercado potencial de Europa, o sea, el que tiene más espacio para crecer y más consumidores para conquistar. Por eso mismo, las dos gigantes esconden un poco su juego. El fuerte del mercado francés son los juegos de acción y deporte. Los lectores disponen de nueve revistas especializadas. Es una guerra en los quioscos de revistas. Sega no quiso revelar números, pero Nintendo informa que ya vendió en este país 500.000 Super NES, dos millones de NES y 1 millón de Game Boy. Y afirma que hay en Francia 6 consolas SNES por cada 4 Mega Drive.

La lucha se está equilibrando. ¡Y bien rápido!

ALEMANIA



Nintendo 80% x 20% Sega

Parece una paliza, ¡pero no! Las dos empresas entraron en el país hace poco tiempo y aunque Nintendo tenía más consolas vendidas, Sega garantizó 40% de las ventas en el 93, y va a querer más en el 94. Y tiene para todo el mundo. El mercado potencial alemán es de 26,5 millones de familias (sólo para comparar, los japoneses tienen 40 millones) y la Nintendo sólo comenzó a vender Super NES, oficialmente, en agosto pasado, cerrando el año con 800 consolas de 16 Bits en plaza. Sega, nuevamente, no reveló números. Pero el año pasado, el mercado alemán fue el que más creció en Europa.

El país ya tiene cinco revistas especializadas.

INGLATERRA



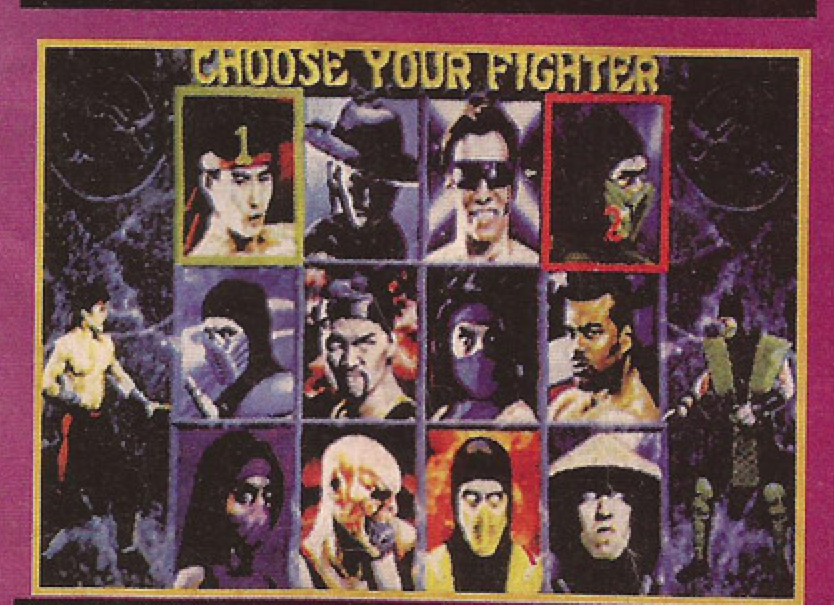
Sega 70% x 30% Nintendo

Eso mismo, incrédulo lector, Sega da un salto en el mercado británico (que incluye Inglaterra, Escocia, Irlanda y el país de Gales), donde solamente pierde con la consola Game Gear: Nintendo afirma que está al frente con el 75% de los portátiles de plaza. Sega asegura que ya vendió 2,5 millones de Mega Drive en el mercado británico y 70 mil Sega CD. Para este año planea vender otros 200 mil CD-ROM. Nintendo, a su vez afiló las uñas: quiere vender este año de 3 a 3,5 millones de SNES, para llegar al 50% del segmento de 16 bits.

El mercado británico es hoy el mayor de Europa, con 22 millones de familias y 5 millones de potenciales gamemaníacos (5 a 16 años).

DISPUTA POR LA MIDWAY

El megasuceso de Mortal Kombat 1 y 2 se le subió a la cabeza a la Midway. En el buen sentido, claro. Su representante oficial para las consolas domésticas es Acclaim. Pero el contrato está por vencer. Y otras empresas están interesadas en hacer versiones domésticas de sus arcades más exitosos. La más fuerte competidora es la Electronic Arts. La Softhouse de California está ofreciendo mucho dinero para sacar a Acclaim de la competencia. La verdad es una sola: todo el mundo está queriendo ganar los montones de plata con MK 2, que debía salir en cartucho en octubre.



Mortal Kombat 2: La guerra de los dólares.

PRESENTACIONES EN JAPON



MICROCOSMO - Sale este mes en Japón para Mega CD, uno de los games alabados en el 93 en previews de las revistas japonesas. Vos jugás en 3D dentro de un cuerpo humano. ¿Te va? La historia es la siguiente: en el futuro, una poderosa compañía logra colocar un minicomponente en el cuerpo del presidente de la empresa competidora, controlando todo lo que hace. Vos trabajás para la empresa atacada y, reducido dentro de una nave, sos inyectado en la corriente sanguínea de la víctima para localizar y destruir el componente. Las fases se desarrollan en las venas, arterias, pulmón y cerebro. Mirá los gráficos y... ¡ponete del cráneo!





REBEL ASSAULT - Salió en abril, en Japón, la versión para Mega CD de Star Wars - Rebel Assault. Sega promete animaciones alucinates, un Training Mode y 15 etapas. No sabemos cuándo saldrá la versión para Sega CD, pero no debe demorar.

MARIO & WARIO/Nintendo			
Aventura			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Primero vino Super Mario All-Stars, que nos alivió el corazón de tanta nostalgia por los viejos juegos de 8 bits del plomero bigotudo. Ahora aparece Mario & Wario. Un game que mezcla estrategia y acción, en una dosis mayor que en la serie Mario Bros. Y el resultado es copadísimo.

MARIO & WARIO™

Moviendo Bloques

Wario es la versión malvada de Mario y prepara mil y una maldades para la pandilla del italiano. Son ocho fases bien armadas en lasque el villano Warrio entierra objetos en la cabeza de Mario y sus amigos (como baldes y cáscaras de huevos), impidiendo la visión de los pobrecitos. Vos controlás una hadita y tenés que ir usando bloques para que tu personaje "cieguito" vaya hasta Luigi, el hermano de Mario. En el medio de los laberintos aparecen muchas criaturitas re-molestas. Los gráficos siguen el patrón de Mario Bros, con trazos y colores bonitos. En fin, que Mario & Wario es bienvenido.

MARIO Y WARIO TIENEN CONTINUES INFINITOS. ¡GENIAL!

GAME DE LOS BLOQUES

El desafío de este juego es sacar la función de los diferentes bloques y de los otros ítems. Los bloques aparecen en los espacios punteados.

- Sólo desaparece cuando vos querés
- Quedate encima y juntá la mayor cantidad de monedas
- Es una plataforma temporaria. Dura pocos segundos
- Sólo molesta. Reventalo
- Cuatro estrellas valen una vida extra
- Aumenta tu tiempo para terminar la fase

COMANDOS

Y	Invierte trayectoria del personaje/destruye pequeñas criaturas/activa o desactiva los bloques/revienta bloques rajados
Direccional	Sirve para ver toda la fase antes de su inicio

SI PODES, USA EL MOUSE DEL CARTUCHO MARIO PAINT. ES MUCHO MAS PIOLA JUGAR CON ESTE ACCESORIO.

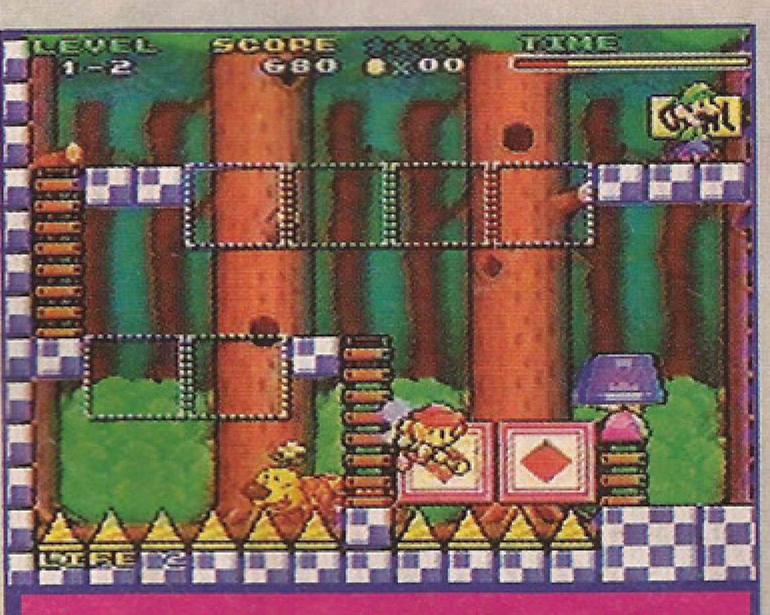
ESTE JUEGO TIENE 8 FASES PARA JUGAR EN CUALQUIER ORDEN. CADA FASE TIENE 10 SUBFASES Y EL MISMO JEFE, WARIO

TRUCOS GENERALES

APRENDE COMO JUGAR Y DESPUES REVENTA AL CANALLA DE WARIO



Elegí el personaje que vos querés guiar: Yoshi es el más rápido, Mario tiene velocidad media y la princesa es lerda.



Estas espinas en el fondo de la pantalla no son de broma. Evitalas, si no adiós a una vida.



No te enganches con las escaleritas: es sólo tocarlas y subir automáticamente. No necesitás apretar botones.



Se trata de un simpático alienígena que salió de su planeta para ser guardián de la Tierra. Widget, un petisito orejón de piel color lila, es otro personaje de los dibujitos animados norteamericanos que entra en el mundo de los games. El juego es largo, pero tiene un ritmo medio infantil que lo vuelve facilito. Los enemigos y obstáculos son relativamente pocos y hay toneladas de ítems para juntar. En fin, es uno de esos games que sólo vale la pena alquilar o pedir prestado a un amigo, jugar hasta el final y colocar en tu lista de games resueltos.

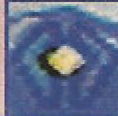
SUPER WIDGET / Atlus
Acción — 8 Mega — 1 jugador



Mil Caras

Widget es un alienígena de mil rostros. Tiene la capacidad de transformarse en varias cosas para facilitar sus misiones contra el mal. La base del juego es coleccionar los ítems que dan derecho a estas transformaciones y, así, ir experimentando nuevas formas.

ITEMS MAS IMPORTANTES

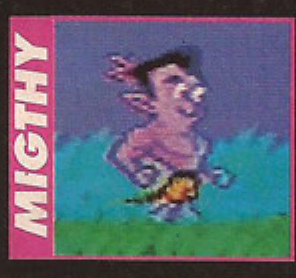
	Aumenta el nivel de experiencia de Widget.
	Da protección contra ataques enemigos.
	Da inmunidad temporaria al personaje.
S,M,L, K e F	Realizan las transformaciones de Widget.

JUNTA TODOS LOS BONUS DE EXPERIENCIA QUE PUEDAS. CUANTO MAS ACUMULAS, MAS TRANSFORMACIONES IRAN OCURRIENDO.

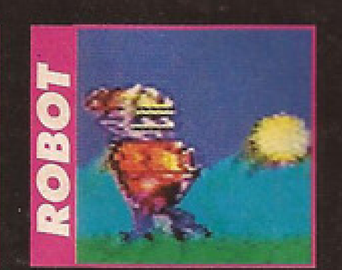
LAS CARAS DE WIDGET

Las transformaciones se producen en dos tiempos. Vos te transformás al conseguir una monedita con la letra. Y se transforma de nuevo al tomarla por segunda vez.

S



Su ventaja son los tiritos en forma de puñetazo, con una fuerza razonable.



Tira bolitas de fuego en dos direcciones.

Probá arrastrar objetos con Robot y Mighty.

L



En la forma de avestruz, Widget anda más rápido y tira plumitas.



Tiene un tirito eficaz y anda muy rápido.

Ostrick y Spider eliminan enemigos con saltos.

M



En las fases acuáticas suelta burbujas sofocantes.



Sus movimientos en el agua alejan a los enemigos.

Crab y Octo son los mejores para nadar.

F



Suelta tres bolitas de fuego por la boca.



Sus armas son 3 tiritos que circulan por la pantalla.

Dragon y Saucer son capaces de volar.

K



Tira lanzas poderosas.



Suelta lanzas mágicas.

Knight y Centaur son los que saltan más alto.

THE COMBATRIBES

Vida más larga - Esta maña es genial para enfrentar a los jefes. Hace que tu barra de life dure más tiempo, o sea, podés recibir el doble antes de perder la vida. En la pantalla donde aparece el nombre de Technos, apretá juntos los botones L, R y ↑ en el control 2. Esperá que aparezca la pantalla de presentación, soltá los comandos y da Reset. Iniciá normalmente el game y partí para la lucha. Vas a ver que tu barra de life duuuuuura...

SONIC BLASTMAN

Selección de fases - Fijate qué fácil es seleccionar las fases en este game. En la pantalla de presentación, seleccioná el Option Mode. En la pantalla de Option Mode, seleccioná SE (Sound Efect) y, con los botones R o L, seleccioná un número para SE que corresponda a la fase a la que querés ir. Después de esto, basta hacer la secuencia de comandos L, R, R, L y Start.

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Passwords - Probá estos dos passwords para ir directo a la última prueba del game y ver la secuencia del final.
Australia - 33DV4B0F1ZZG538GW3
Final - PV2JTFBK4Y696H4DXY

TOP GEAR

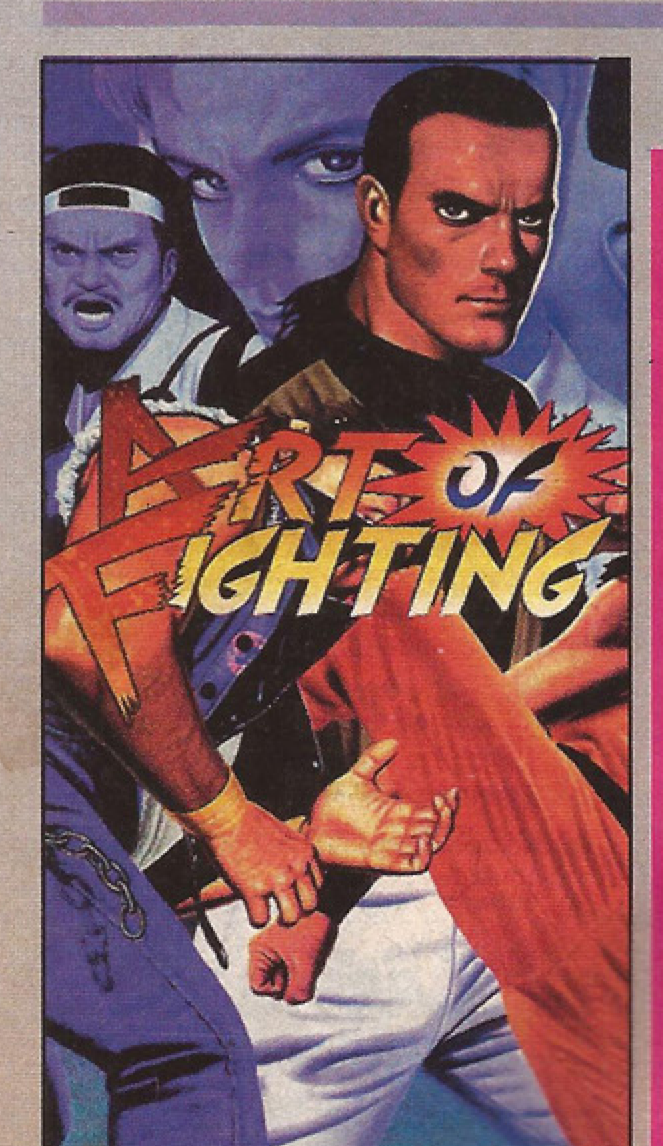
Password - Ahora vas a ver las señas que dan acceso a las pruebas del game en el modo Pro. Atención a las separaciones entre algunas letras: estos espacios deben ser respetados, ¿OK?
S. America - FOUR MEG
Japan - LEGEND
Germany - THEWORLD
Scandinavia - LETSRACE
France - ALCHEMY
Italy - A LOOPER
United Kingdom - SEASONAL

ADDAMS FAMILY

Ultima Puerta - Este juego es enorme, ¿no? Pero si vos querés un lindo atajo hacia el final, atención a este password que abre la última puerta: BLKX8

ART OF FIGHTING / KAC		
Lucha	16 Mega	1 ó 2 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION



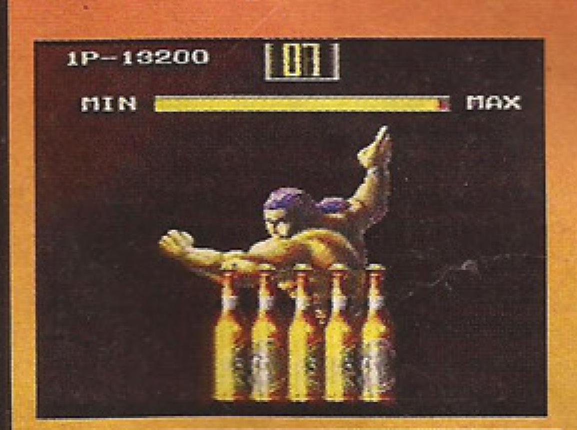
Art of Fighting es uno de los mejores games de lucha del planeta. Y es otro clásico de la softhouse SNK que pega el salto del Neo Geo a tu Super NES. Pregunta: ¿cómo se transporta para Super NES un game que tiene casi 100 Mega de memoria en la versión original? No, no quedó feo como ya ocurrió con Fatal Fury. ¡Los 16 Mega del cartucho para SNES hicieron el milagro! Un detalle interesante de este game es que cada luchador tiene dos medidores: el de energía y el de magia. En fin, el juego está rebueno... Hasta los gráficos y el sonido quedaron copados.

La Historia

Todo comienza cuando la hermana de Ryo, Yuri, es raptada por el misterioso villano Mr. Big. Si jugás en el modo 1P STORY MODE, podés luchar con el propio Ryo o con su amigo Robert, teniendo que encarar a un montón de combatientes antes del duelo final con Mr. Big. Después, tenés que enfrentar al último jefe, Karate, que tiene poderes iguales o mayores que los dos héroes de este game. En los otros modos la cosa es más libre, y vos luchás contra la computadora o el otro jugador, pudiendo usar cualquier luchador, inclusive los jefes.

FASES DE BONUS

Después de la segunda lucha vencida en el modo 1P STORY MODE, ya aparece la primera pantalla de bonus. Vos elegís uno de los tres tipos de desafíos.



***ROMPER BOTELLAS** - Durante 9 segundos, intentá apretar el botón X en el momento en que el marcador está en el máximo.*



***ENTRENAR SUPERMAGIA** - Tenés 30 segundos para reventar este blanco, tirando cinco supermagias.*



***ROMPER BARRAS DE HIELO** - Durante 9 segundos, quedate apretando el botón X varias veces con rapidez, intentando acumular el mayor nivel de fuerza para romper la mayor cantidad posible de barras de hielo.*

CONOCE A

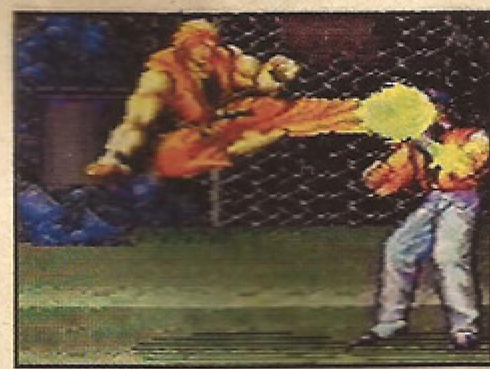



ROBERT GARCIA & RYO SAKAZAKI

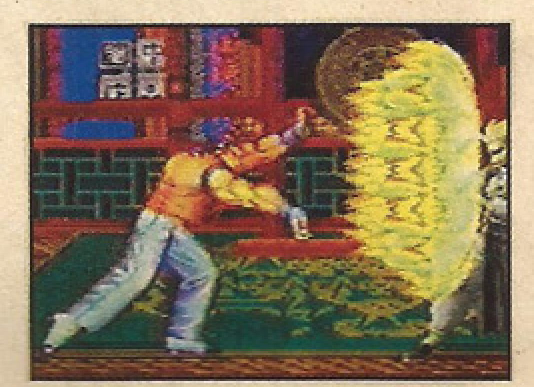
RYO ES MUY PARECIDO A KEN, DE STREET FIGHTER 2. PERO AQUI, ES EL EQUIVALENTE DE ROBERT. HASTA LOS COMANDOS SON IDENTICOS. SOLO QUE ROBERT ES EL MANDAPARTE DEL JUEGO, LUCHANDO TODO LLENO DE POSES. SON RAPIDOS Y LLENOS DE GOLPES.



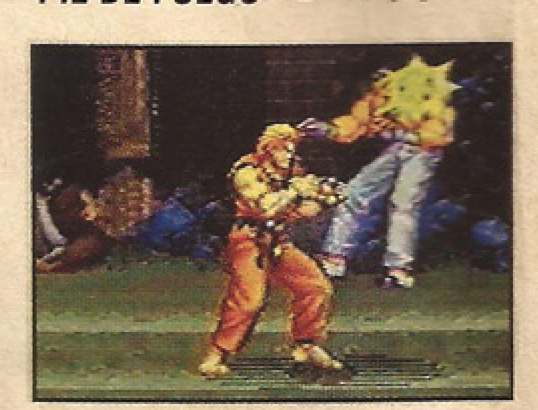
MAGIA PEQUEÑA - ↓ ↘ → + X



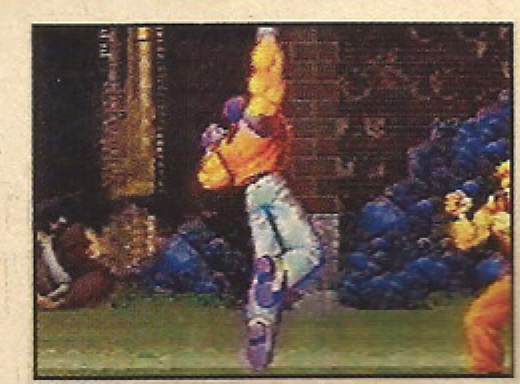
PIE DE FUEGO - ↙ → + Y



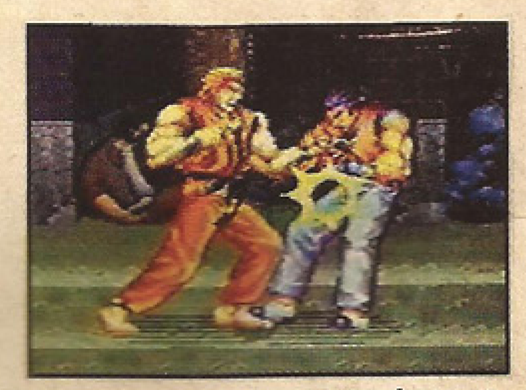
SUPERMAGIA - → ← ↙ ↓ ↘ → + X (CON EL MARCADOR DE MAGIA COMPLETO)



SECUENCIA DE PATADAS - → ← → + R



DRAGON PUNCH - ↓ ↓ ↘ + X



SECUENCIA DESESPERADA - ↓ ↘ → + R + X (CON LIFE BAJO Y MAGIA COMPLETA)

EN OPTIONS, PODES DEFINIR EL NIVEL DE DIFICULTAD (1 A 8), EL TIEMPO DE CADA ROUND (30, 60, 99 SEGUNDOS O SIN LIMITE) Y LA CANTIDAD DE ROUNDS (1 ó 3).

COMANDOS

Los comandos de este game son totalmente configurables. Estas son nuestras sugerencias y algunas ideas sobre golpes y movimientos generales. Todas las flechas valen con tu luchador del lado izquierdo.

X Puñetazo y recargar magia	
Y Patada	
R Arrojar adversario	
A Llamar al enemigo a pelear y robar su magia	
← ← de espaldas al enemigo	Alejarse rápidamente
→ → lejos del adversario	Aproximarse rápidamente
R de espaldas contra ángulo de pantalla	Saltar sobre el adversario
R + R de espaldas contra ángulo de pantalla	Volar por encima del adversario y patearlo

LOS DEMAS

SON DIEZ LUCHADORES. ELEGI A TUS PREFERIDOS Y FIJATE EN LOS GOLPES ESPECIALES DE CADA UNO



RYUHAKU TODO

UN SAMURAI LLENO DE PINTA, PERO CON POCOS GOLPES. QUEDATE CON EL PRINCIPAL.



MAGIA DE LAS LAMINAS - ↓ ↘ → + X

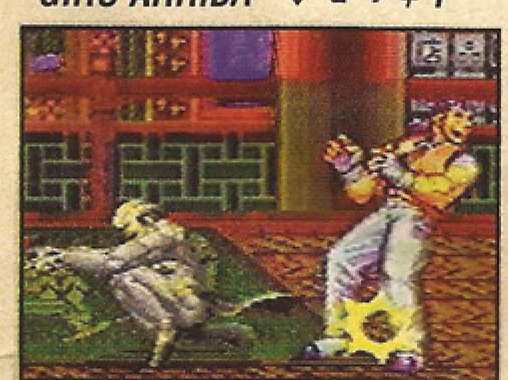


LEE PAI LONG

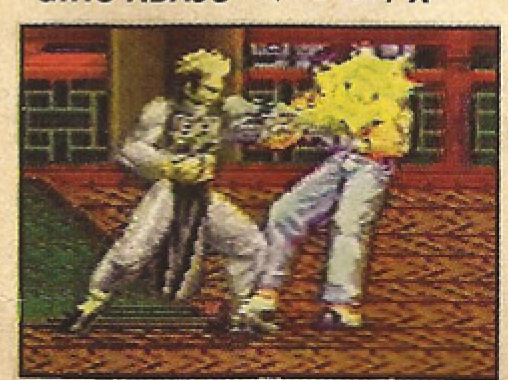
LUCHADOR ENMASCARADO QUE USA GARRAS AL ESTILO WOLVERINE. ¡CON EL SE PUEDE IR MUY LEJOS!



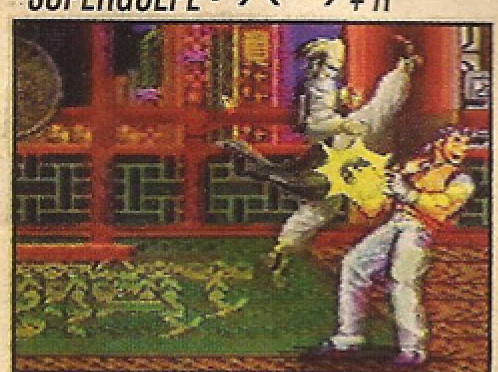
GIRO ARRIBA - ↓ ↘ → + Y



GIRO ABAJO - ↓ ↘ → + X



SUPERGOLPE - → ← → + R

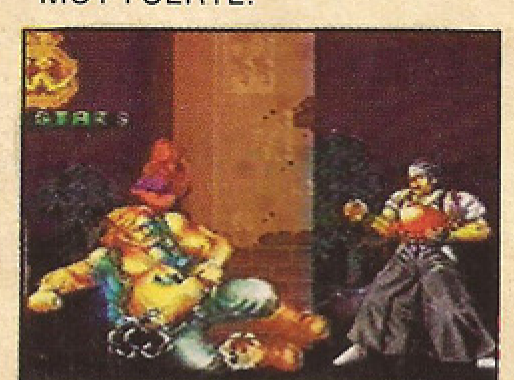


SECUENCIA DE PATADAS - ↙ → + Y



JACK TURNER

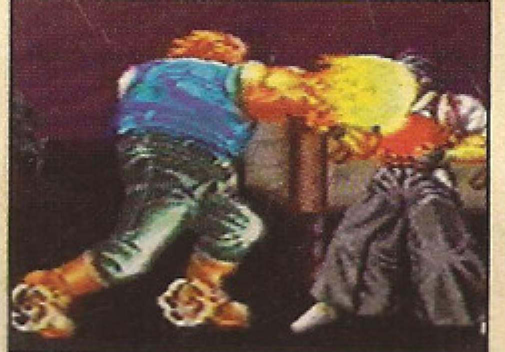
JACK ES UN MATON BARRIGUDO, TIPO "FROM HELL". ES LENTO PERO MUY FUERTE.



ZANCADILLA - ↓ ↘ → + Y



VOLADORA - ↙ → + Y



PUÑETAZO DE FUEGO - ↓ ↘ → + X

MICK ROGERS

USA ESTILO "RASTAFARI" CON CABELLOS "DREADLOCK" Y TODO. TIENE MUCHO ALCANCE Y ES RAPIDO.

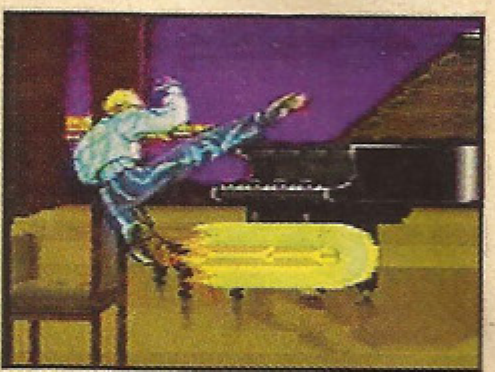
MAGIA BAJA - ↓ ↘ → + Y

MAGIA ALTA - ↓ ↘ → + X

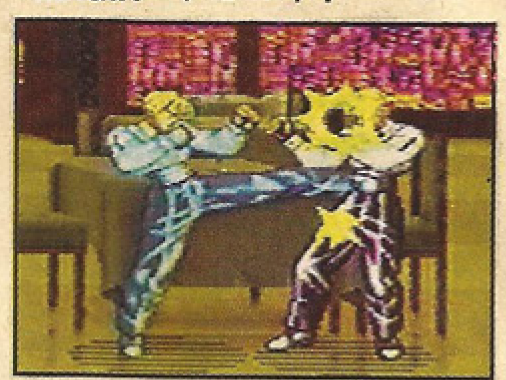


KING

TODO JUEGO DE LUCHA NECESITA UNA CARITA LINDA. Y KING ES BUENA LUCHADORA, A PESAR DE SER UN POCO DEBIL.



MAGIA - ↓ ↘ → + Y



SECUENCIA DE GOLPES - ↓ ↙ ← + Y

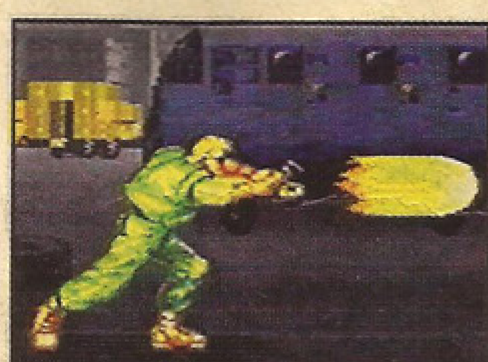


RODILLAZO - ↙ → + X

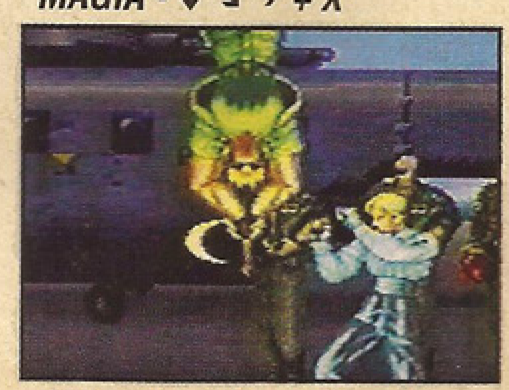
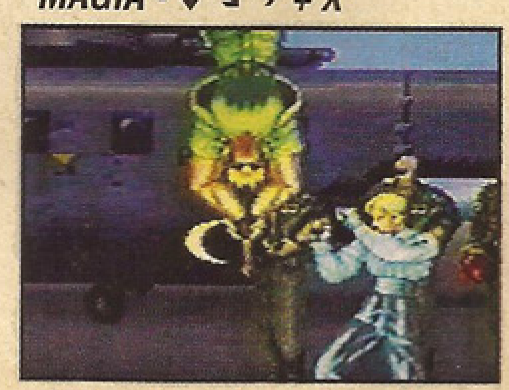


JOHN CROWLEY

ES EL GUILE DE ESTE GAME. HASTA EL ESCENARIO IMITA EL DEL YANKI DE STREET FIGHTER 2.




MAGIA - ↓ ↘ → + X

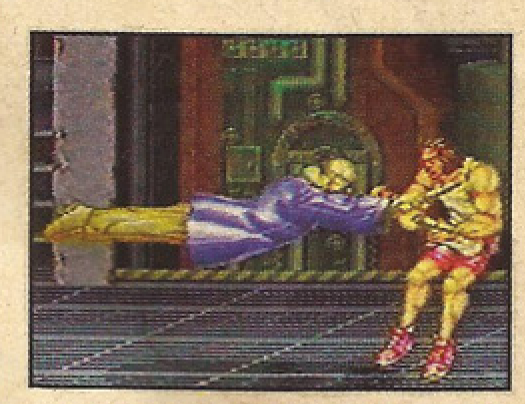



GIRO ARRIBA - ↙ → + X



MR. BIG

Es el subjefe del modo 1P STORY MODE. Mr. Big lucha usando dos bastones. Es rápido y fuerte, pero el pobre no consigue saltar.



TORPEDO - ↓ ↘ → ↗ ↑ + X



MAGIA EN EL SUELO - ↓ ↘ → + X



? (KARATE)

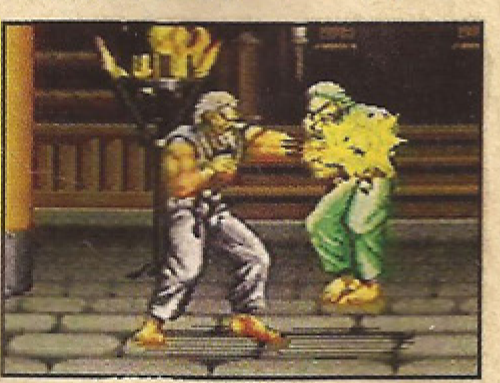
El jefazo del juego. "?" es un Ryo más fuerte y más rápido. Medio viejo, pero poderoso.



MAGIA GRANDE - → ← ↙ ↓ ↘ → + X (CON LA MAGIA COMPLETA)



PIE DE FUEGO - ↙ → + Y



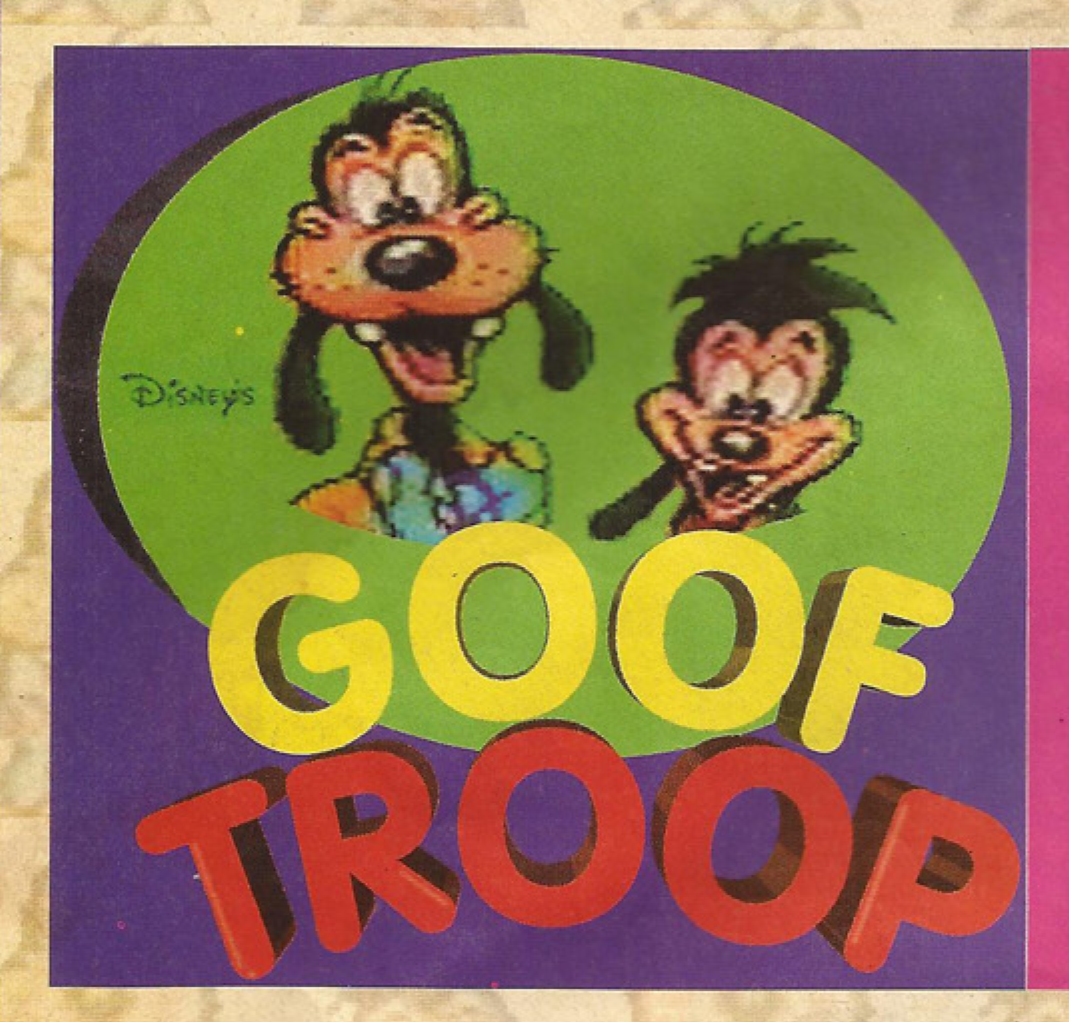
SECUENCIA BESTIAL - → ← → + R



SECUENCIA DESESPERADA - ↓ ↘ → + R + X (LIFE BAJO Y MAGIA COMPLETA)



GOOF TROOP/Capcom			
Aventura		1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Cada vez que aparece alguna cosa de Walt Disney en videogame, siempre es con Mickey y Donald. Pero ahora le llegó el turno al game de Goofy (o Tribilín, o Dippy), ese perro con onda muy propia y muy divertida. Aparece acompañado de su hijo, Max. El juego es alucinantemente bueno, de esos para quitarse el sombrero. Tiene gráficos bonitos, sonido escalofriante y recopado para jugar. Goof Troop tiene escenarios y dinámica casi idénticos a los de Zelda 3, también para Super NES. Sacá tus conclusiones... y divertite!

BLOQUES Y COMBINACIONES

GOOF TROOP ESTA LLENO DE SALAS CON BLOQUES PARA QUE SALGAS PATEANDO Y ARMES COMBINACIONES, LO QUE GENERALMENTE TIENE COMO RESULTADO LA APERTURA DE PUERTAS Y PASAJES SECRETOS. USA LOS ITEMS CON INTELIGENCIA, ¿EH? PODES JUGAR SOLO, CON GOOFY O MAX, O JUGAR DE A DOS, CON UN COMPAÑERO. AQUI VAN LAS CINCO FASES DE ESTE JUEGAZO.

FASE 1

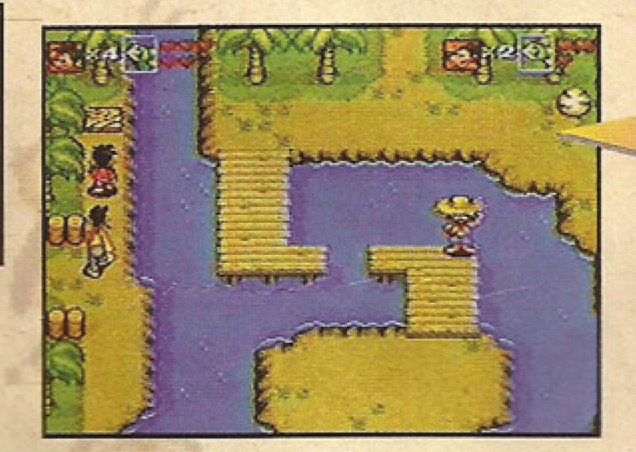
En la isla de esta etapa, reventá a todo el público para que la puerta se abra.







Pateá los bloques con estrellas, encajándolos en las marcas correctas en el suelo. Fijate qué hacer, siguiendo el orden de los números y la dirección en que debés empujar cada bloque.



Tomá el trozo del puente en la orilla de este río.

Jefe: los piratas salen de los agujeros y te mandan plomo. Mantené el botón B apretado para juntar las bombas y mandarlas de vuelta.



FASE 2

De aquí en adelante, notá que siempre hay argollitas en el suelo de las fases: están allí para que utilices los ganchos con cuerda y puedas atravesar lugares aparentemente intransponibles.



Cuidado con los bloques que tienen cráneos dibujados: ¡cuando se ponen rojos, explotan!



Entrá corriendo en esta gruta con Max y pateá una piedra contra los dos piratas en el tope de la pantalla.



Cuidado con los piratas que se transforman en bolita, porque atacan con rapidez.



Jefe: escupe fuego, ataca con una antorcha y llama a sus secuaces. Juntá las bombas y tiráselas.

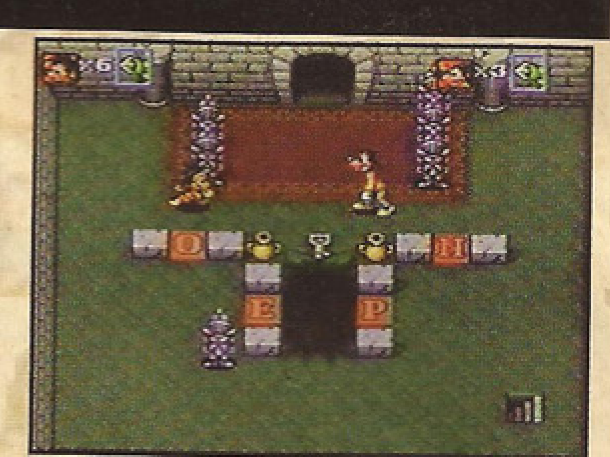
DETALLE
MAX ES MAS RAPIDO QUE GOOFY, PERO MAS DEBIL.

FASE 3

Pisá el dispositivo delante del castillo para que surja un puente. Ahí, entrá y comenzá la fase.


En esta sala oscura hay dos palas. Buscalas.


Rayadura en la pared es pasaje secreto. Entonces, no te quedes paveando.


Pisá los bloques que forman la palabra "OPEN" para abrir la puerta de la sala.


Jefe: estos dos esqueletos te tiran huesos. Juntalos y tirálos en el cráneo teleguiado de los malvados.

FASE 4

En esta fase, las combinaciones de piedras son verdaderos rompecabezas.


En esta sala, tomá los barriles que el pirata te tira y acertale a todos los enemigos de la pantalla.

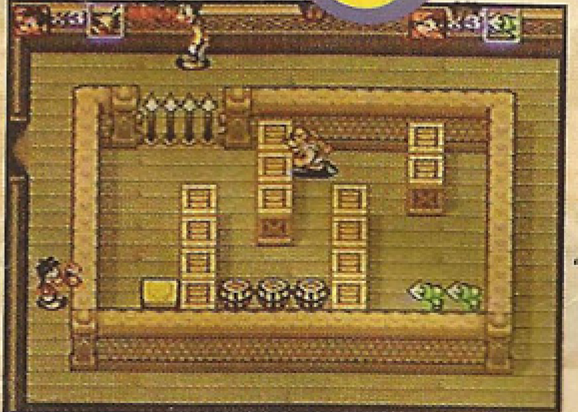

En esta pantalla, se pueden acumular un montón de vidas extras. Basta entrar, reventar toda la secuencia de barriles, salir y repetir el proceso.


Para abrir el pasaje secreto en esta cascada, acertá las combinaciones de piedras de la sala de al lado.


Jefe: dos ciempiés que atacan por sorpresa de cualquiera de los dos lados. Esperá que caigan los clavos y entonces acertales en la cabeza.

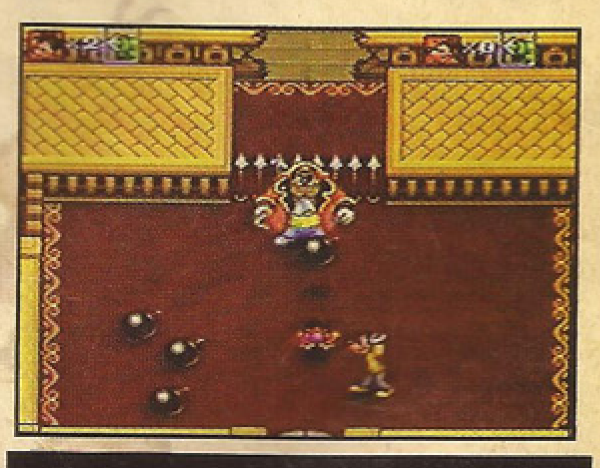


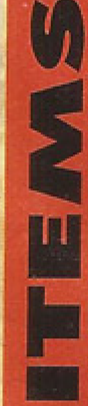
Es la fase del navío pirata, que es un enorme laberinto.

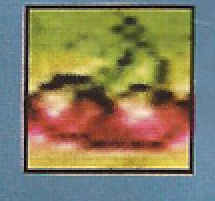

En la posición indicada en la foto, usá la campana para que el pirata tonto vaya cerca tuyo, y accioná el botón que abre la reja. Tomá el gancho.


Para tomar esta llave gris, dejá los bloques delante de la puerta y uno al lado del otro.


La llave dorada está en la sala del tesoro.


Jefe: este pirata es un peligro; gira en remolino, suelta bombas, pega tiros, suelta el gancho y llama a los secuaces. Sólo te queda devolverle todo lo que te tira.




Vale un corazón de energía


Vale una vida extra


Vale 2 corazones de energía


Cava huertas


Abre puertas grises


Para pasar agujeros, empujar ítems y paralizar enemigos


Vale un Continue


Arregla puentes rotos


Llama enemigos


Para abrir puertas doradas

COMANDOS

EL JOYSTICK ES CONFIGURABLE

Y - usar ítem

B - tomar o tirar objetos

EN EL MODO DOS JUGADORES, TENE CUIDADO PARA NO ACERTARLE UNA PEDRADA A TU COMPAÑERO, PORQUE PIERDE TIEMPO.



Con este nombre parece más un game de carreras de autos. Pero GP 1 es un excelente juego de carreras de motos. Y no es jueguito de nenes. El game simula con mucho realismo un campeonato mundial de motociclismo en la categoría de 500 c. c.. Los pilotos y las pistas son los mismos del circuito verdadero, sin sacar ni poner nada. Se pueden comprar repuestos para las motos y contratar a un buen mecánico. Sólo los gráficos tienen alguna falla de cuando en cuando y el sonido es medio sin gracia, como en la mayoría de los games de carreras. Detalle: dos personas pueden jugar al mismo tiempo y en el mismo trayecto. ¡Re-bueno!



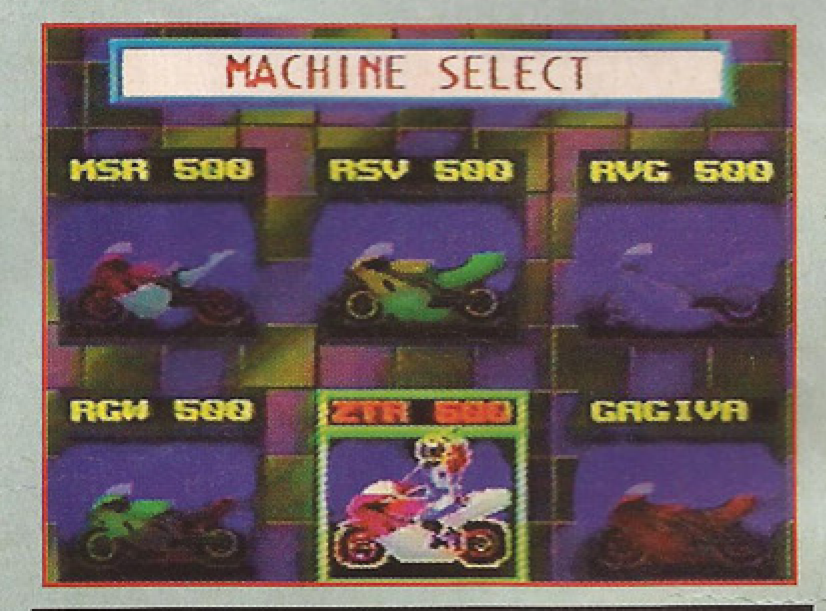
EN EL MODO 1P VS. 2P, NO DESISTAS SI ESTAS MUY ATRAS: SOLO QUIEN ESTA PERDIENDO CONSIGUE CORRER A 365 KM/H, LA VELOCIDAD MAXIMA.

EL MEJOR MECANICO ES HANSEN. SUSPENSION, MOTOR, Y CUADRO, TODO LO PUEDE ARREGLAR.

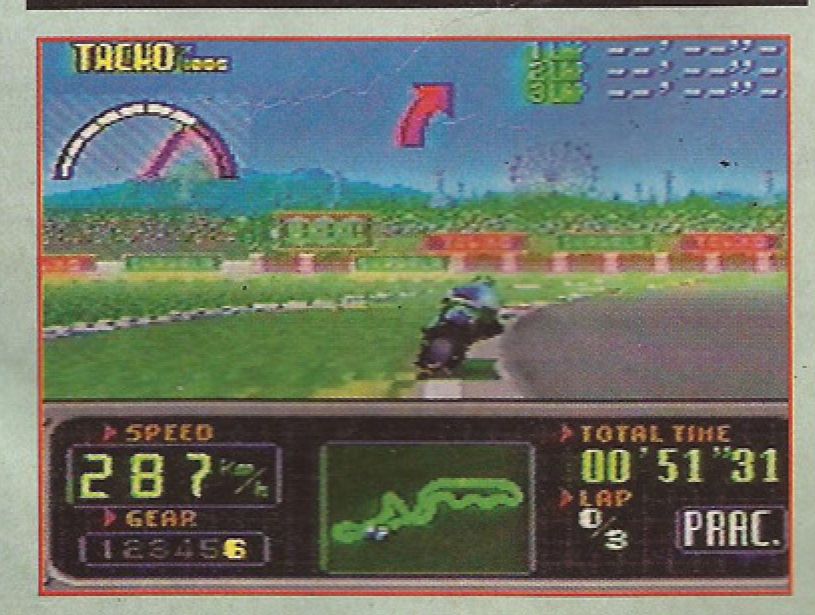
DE LOS TRECE CIRCUITOS, EL DE SUZUKA, EN EL JAPON, ES EL MAS DIFICIL.

Entrená Antes

No entres en un campeonato sin practicar. Da unas vueltas por las pistas para conocerlas. Elegí las pistas en el Course Select.



Accioná Machine Select para elegir una moto. La mejor es la ZTR 500.



En el modo Practice, intentá memorizar al máximo las curvas de la pista. Comenzá a hacer una curva cuando aparezca la flechita de aviso.

COMANDOS	
A	acelera
B	frena
R o L	en manual, aumenta o disminuye la marcha

Clasificarse

Para enfrentar una carrera, tenés que dar una vuelta de clasificación.



En la largada, salí a más de 100km/h: basta mantener tu aceleración cerca del límite entre la parte blanca y la roja del marcador, en la parte de arriba de la pantalla.



¡Largada fantasma! Salí a un millón y continuá acelerando sin desviarte. Pasás por encima de los adversarios incluso largando en el décimosexto lugar.



Al final de cualquier carrera, ganás un cachet. Mirá el premio del tipo que llega primero.



Tratá de invertir tu dinero en la suspensión, sino corrés el riesgo de sufrir grandes caídas como ésta.

JURASSIC PARK / Ocean
Aventura · 12 Mega · 1 jugador
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

JURASSIC PARK

¡Amigos del Super NES, este game es re-largo! Es probable que todavía estés jugando Jurassic Park cuando se estrene la segunda parte de la película de Steven Spielberg. El juego parece un RPG sin fin. Las situaciones son bastante fieles al film. La isla es gigantesca, llena de laberintos y recintos donde romperte la cabeza. Pero esta versión es bastante más inteligente que las anteriores. Para comenzar, posee dos perspectivas de juego: la aérea y la de simulador, como en Phantasy Star y Wolfenstein 3D, pero con gráficos muchísimo mejores.



En busca de tarjetas y huevos

El juego comienza en el portal principal del parque de los dinosaurios. Tu objetivo es encontrar 18 huevos de dinosaurio que fueron muy bien escondidos en la isla. Para conseguir eso, también necesitás encontrar varias tarjetas magnéticas de los científicos del complejo, que dan acceso a sus salas y sus computadoras. Sin eso, no vas a conseguir llegar a todos los huevos. ¿Entendido?

Comenzás con cuatro vidas y Continues infinitos. Pero después de usar el primer Continue, pasás a tener siempre tres vidas. Si morís, volvés a la última pantalla que marcaste (en los terminales de información y en la puerta de cada lugar en que entró).

Desafío infernal

El game es re-difícil y corrés el riesgo de dejar todo tu dinero en la casa de alquiler de juegos. Pero el desafío es infernal y el sonido está copadísimo: los dinosaurios rugen y la música nerviosa del tipo "corazón en la boca" se intercalan con otras supermelodiosas siempre que entrás en los ascensores. ¡Una masa!

ATENCION

★ Al acceder a cada Continue ganás una animación alucinante!

★ En los ascensores, apretá el botón "A" para subir y "B" para bajar.

★ Disponés de un lanzador de rayos para derribar los dinos por un tiempo. Se recarga solo, pero demora un poco.

★ En cada sala oscura del game necesitás de un anteojo Night Vision que tenés que encontrar en el mismo edificio.

NEBULAR UTILITY SHED

Saliendo del portón, bajá hasta encontrar una casa. Saltá los agujeros en los que está escrito "DANGER" para no quedar achicharrado.



Subí esta montaña de piedra y encontrá el primero de los 18 huevos escondidos en la isla.



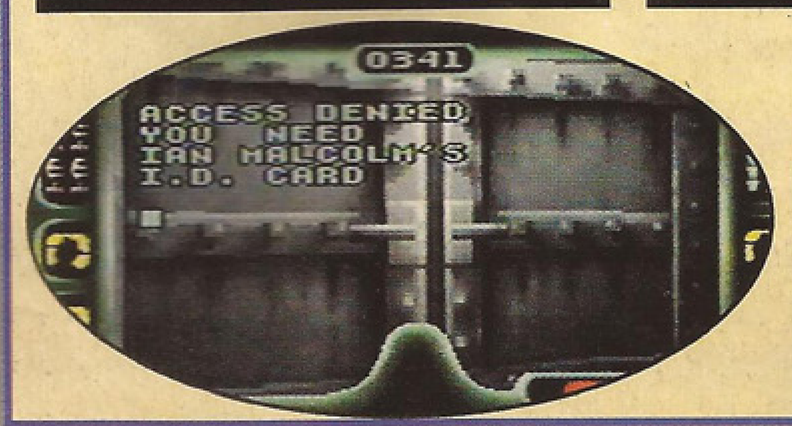
Estos postes son importantísimos porque dan información buenísima, además de marcar pantalla.



Entrá en la primera casa del game, NEBULAR UTILITY SHED, y conectá el generador. Basta tocarlo, ¿OK?



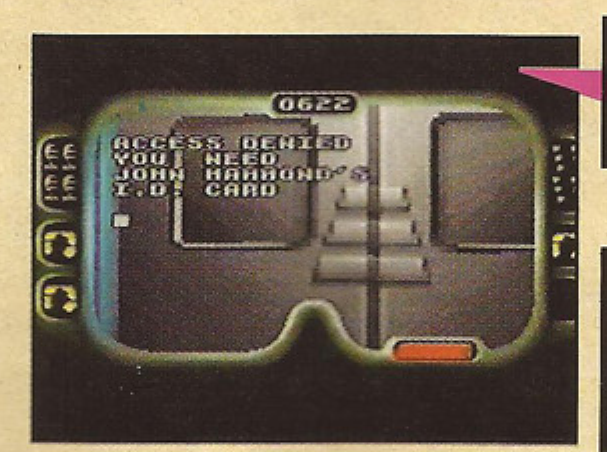
El ítem "night vision" está en una de las salas del Ground Level.



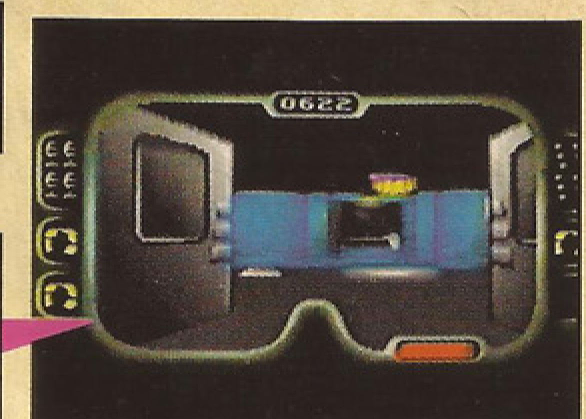
Una de las salas del Sub Level está bloqueada. Entrás vos sólo si tenés la tarjeta magnética de Ian Malcolm.

VISITOR CENTRE

Este laberinto queda directamente encima del portón principal. Para abrir el portón de rejas, acertá al dispositivo. Detalle: el acceso hasta el Sub Level queda en la sala que sólo puede ser abierta con la tarjeta de John Hammond. Encontrala en el último piso de esta fase.



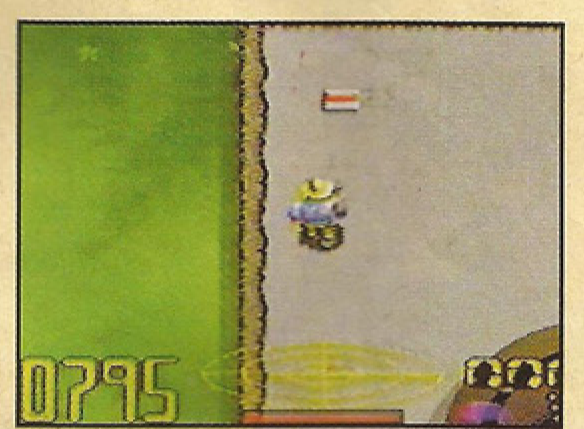
En el Ground Level, precisás la tarjeta de John Hammond para entrar en la sala cerrada.



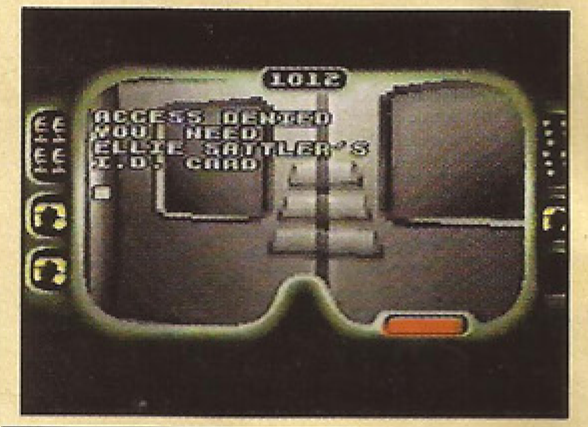
¡Epa! Mirá la tarjeta de Alan Grant. Pero entrarás ahí sólo si has conseguido la "night vision" en una de las salas del Sub Level.



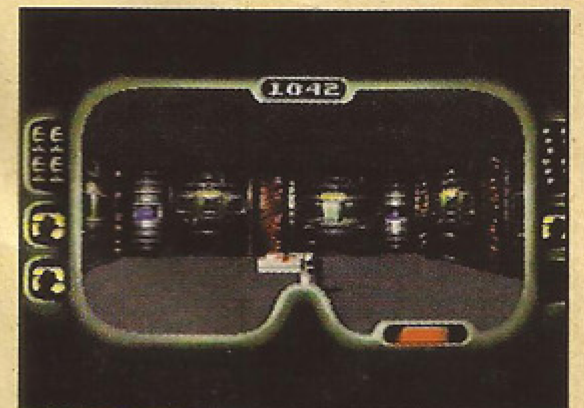
En el Floor 1 utilizá la tarjeta de Dennis Nedry para entrar en esta sala cerrada (está en el Beach Utility Shed).



Subí hasta el Roof Level y encontrá la salida hacia el último piso, donde está la tarjeta de Hammond y un huevo.



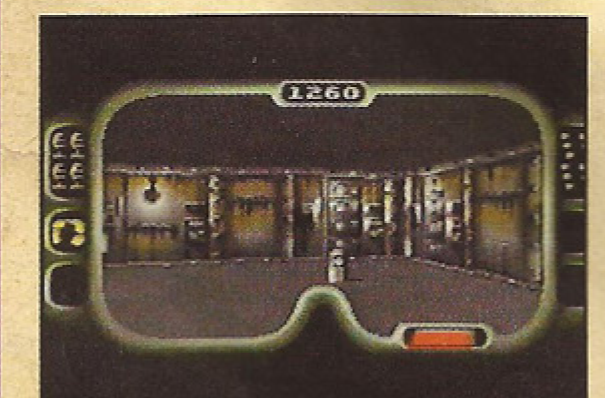
En el Control Room del Sub Level, necesitás la tarjeta de Ellie Sattler.



¡Ufa! Al fin la "night vision" que está en esta sala con luces rojas.

RAPTOR PEN

Atravesá el río al lado del Visitor Centre conectando el dispositivo del puente. Tomá una vida extra en la sala oscura del Sub Level 1. Preparate para juntar una tarjeta más.



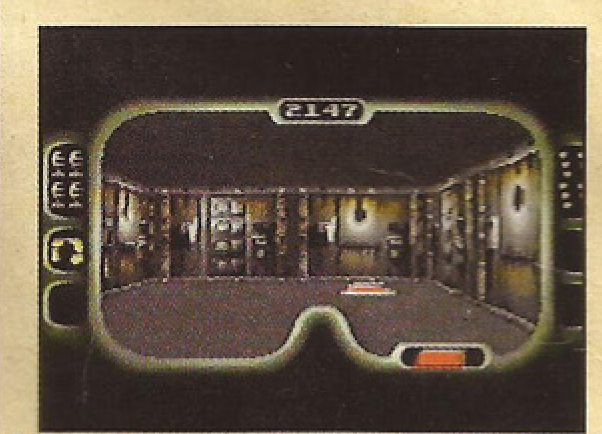
En el Ground Level, agarrá la "night vision" para no quedarte a oscuras.



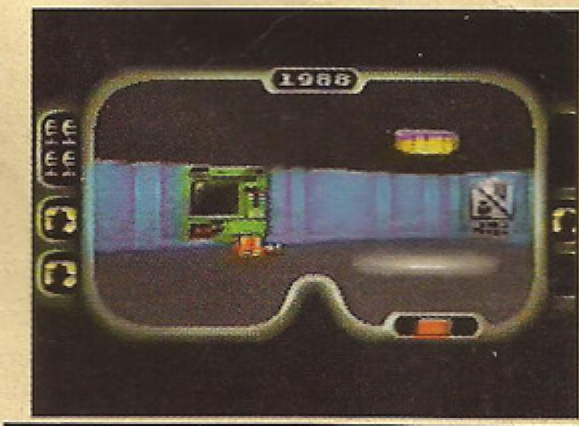
Tomá el ascensor en la sala oscura y bajá hasta el Sub Level 1, donde encontrás esta tarjeta que pertenece a un tal Robert Muldoon.

BEACH UTILITY SHED

Tomá el laberinto en la selva para llegar hasta el BEACH UTILITY SHED. Pero cuidado con el Triceratops que está siempre listo para aplastarte.



Encontrá la tarjeta de Dennis Nedry esperándote en esta sala del Ground Level.



Encontrá la tarjeta de Donald Gennaro para entrar en esta sala.

ITEMS

TRES BOLITAS

Carga tu arma con 4 peines de tiros triples y revientan a los Raptores "al toque".



MISIL AMARILLO Y NEGRO

Vale 4 peines de misiles que revientan todo fácilmente.



TIRO DE 12

Un poco más débil, también carga tu arma con 4 peines. Son necesarios 2 o más disparos para acabar con el enemigo.



DARDO

Rinde 4 peines de proyectiles tranquilizantes.



CAJA DE PRIMEROS AUXILIOS

Recarga toda tu energía.

COMANDOS	
A	Accionar armas
B	Saltar
X	Tomar objetos
Y	Tiro triple
L	Desplazar visión tridimensional hacia la izquierda
R	Desplazar visión tridimensional hacia la derecha

ROCKY RODENT/Irem			
Acción			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Rocky Rodent es un gato medio malandra, feote, malacara y con los ojos desorbitados, como los del Demonio de Taz-Mania. Pero tiene la ventaja de ser un tipo bastante ágil: no llega a ser un Sonic, pero es más piola que Bubsy. Y el principal atractivo es su cabello totalmente loco, lleno de variaciones alucinantes. El juego es bonito, con gráficos re-buenos y sonido copado, a pesar de que a veces te colma la paciencia. Es difícil en una medida justa y bastante gracioso.

ROCKY RODENT

NO TE ENLOQUEZCAS

DETONAMOS ESTE GAME HASTA LA FASE 4. EL RESTO LO HACES VOS.

LOS "LOOKS" DE ROCKY

Los peinados loquísimos se encuentran en tachos de basura, cajas de regalos y en otros lugares inimaginables. ¡Buscá!

FLEQUILLO BILLY IDOL



Es el peinado más común. Sirve para atravesar (y subir) paredes y para atacar a los tatucitos.

TRENCITA RAPUNZEL



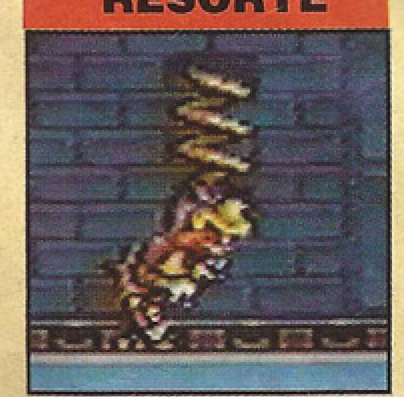
Con este peinado vos podés chicotear a los enemigos y agarrarte de gancho en gancho.

CABELLO MOHICANO



Igualito a los punks. Es una cuchilla-búmerang que sirve para alcanzar a los enemigos o escalar paredes.

PEINADO RESORTE

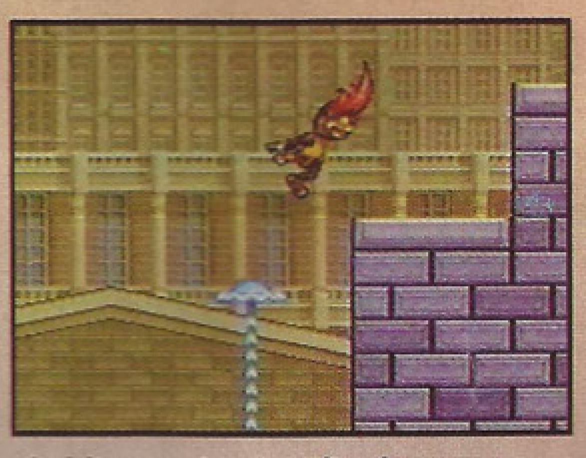


Es el cabello más útil, porque es un resorte de verdad. Sirve para saltar cabeza abajo y darles cabezazos a los objetos.

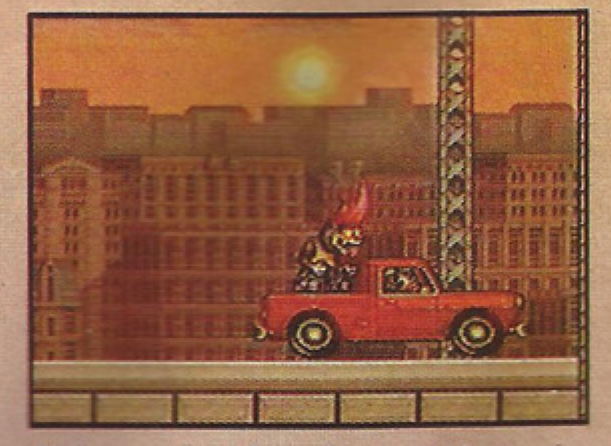
FASE 1



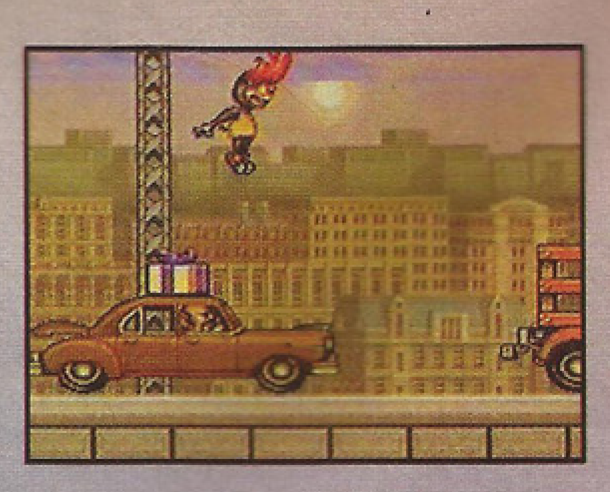
Comenzá cambiando ideas con el chaboncito del skate y tomá el spray que te da el flequillo "Billy Idol".



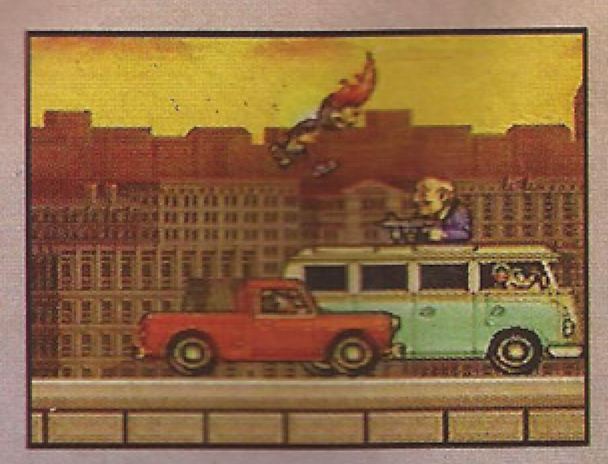
Subite a este chorrito de agua y salí a mil por hora.



Esta camioneta roja también te dará un buen paseo.



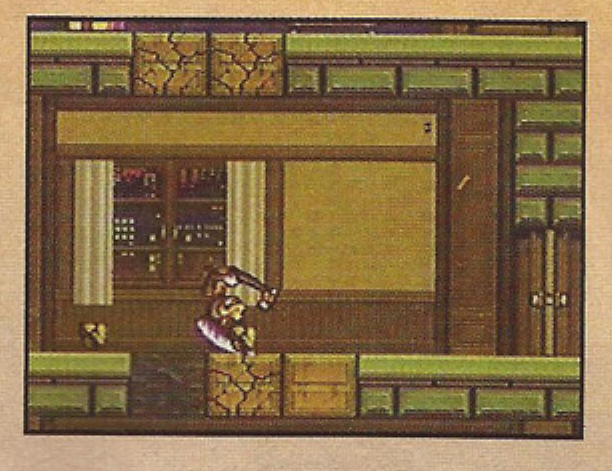
Saltá en la tapa del baúl de los autos. Algunos funcionan como trampolín.



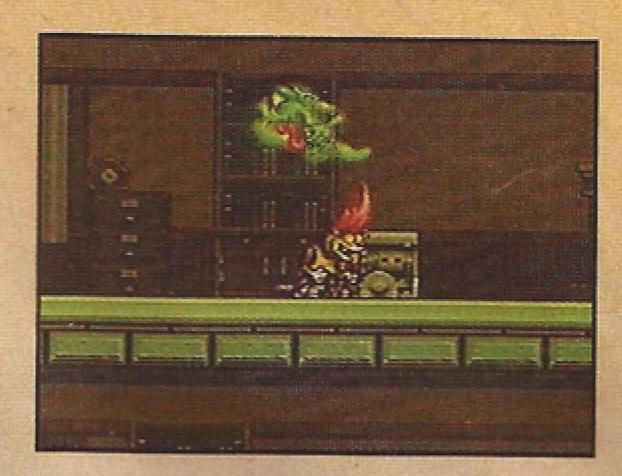
Atención: este jefazo de la Kombi sale por las dos puertitas del techo, con una ametralladora. ¡Dale un "flequillazo"!



Comenzás en un edificio enorme. Andá derecho, subiendo las escaleras.



Cuando no puedas escalar con los brazos, hincá el cabello mohicano en la pared como apoyo.



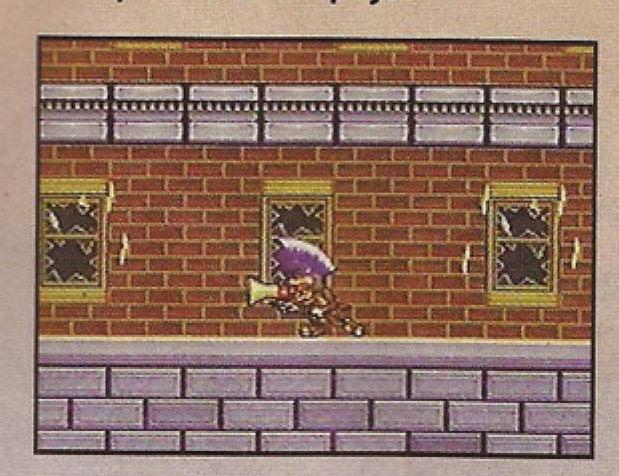
Golpeá en esta palanca para encender la luz y acabar con los fantasmas.

COMANDOS

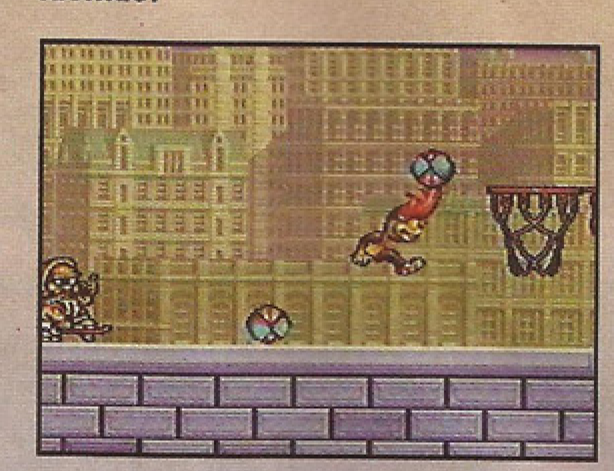
- B - saltar
- Y - tirar
- Y + ➔ o ← - correr

ROCKY RODENT PASA A MIL POR CUALQUIER TUBERIA, POR ESTRECHA QUE SEA

Ojo al piano: se hunde y empuja la pantalla encima tuyo. Salí corriendo a la derecha y no dejes que te agarre ningún mueble, si no, fuiste.



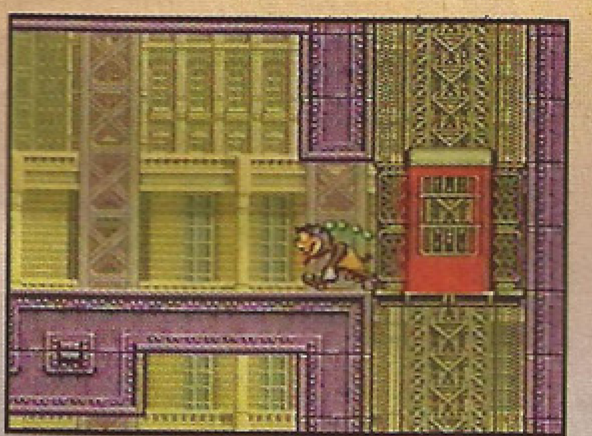
Siempre que encuentres esta corneta, podés usarla para reventar a todos los enemigos que están en la pantalla.



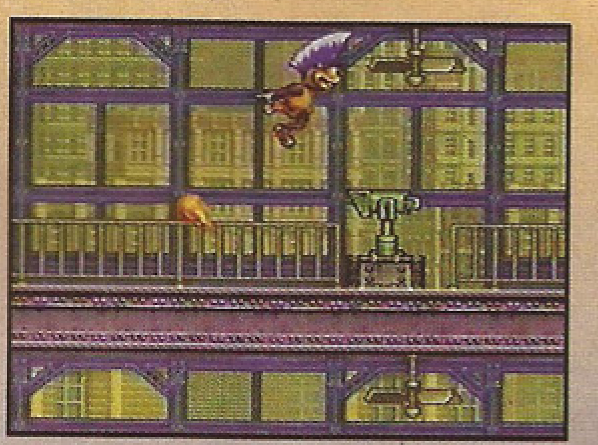
Acertá 10 tatucitos en el cesto de básquetbol y ganá una vida extra. Si errás, el tipo del skate te roba todas tus pertenencias. ¡Cuidado!



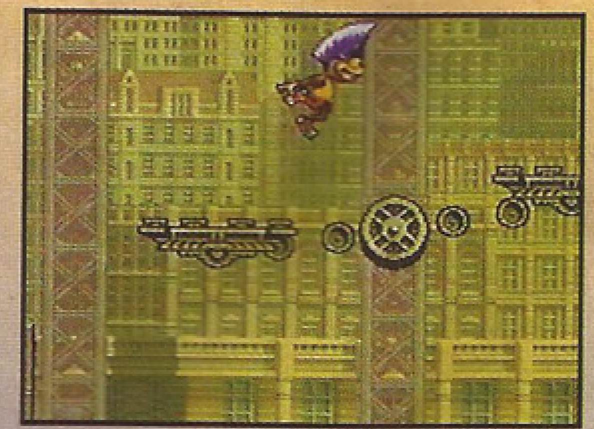
Aquí, todo pasa en las columnas de una enorme construcción.



Encontrá y agarrá el ascensor para cortar camino, ¿OK?



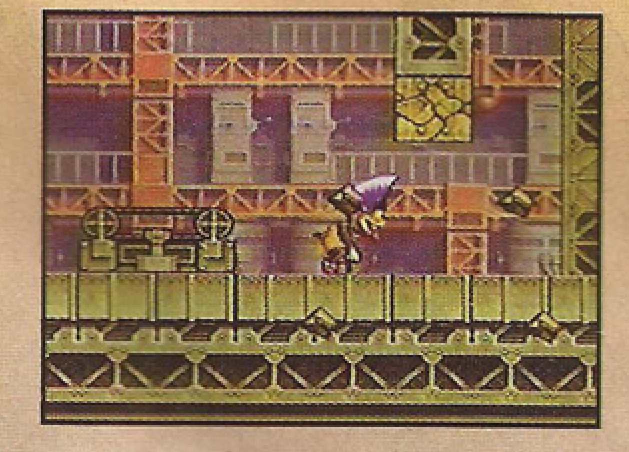
Pasá a mil por hora por este corredor de cañones.



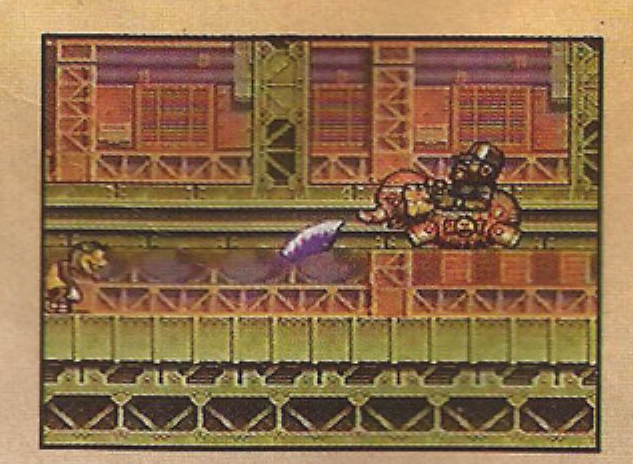
Estos pendulos son plataformas muy jorobadas. Pero basta tener cuidado y entrenarse para salir bien.



Es una enorme fábrica. Lo genial es que da para acumular vidas. ¡Juntá dos y después reventá el display!

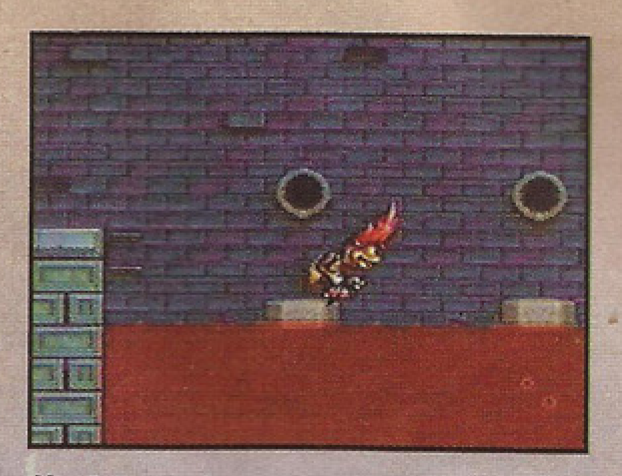


Rompé estos bloques para juntar una vida extra.

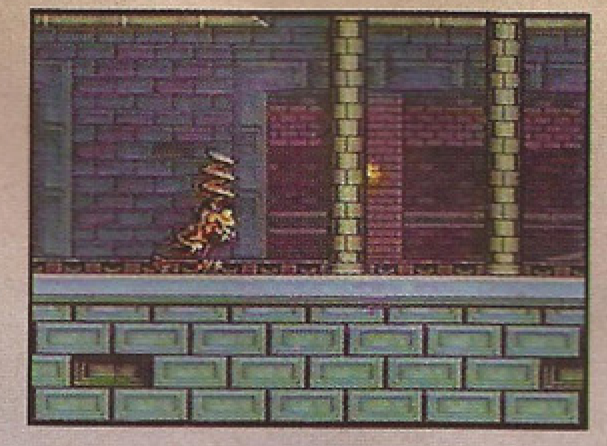


Un subjefe con nave. Corré detrás de él y tirale la cuchilla sin lástima.

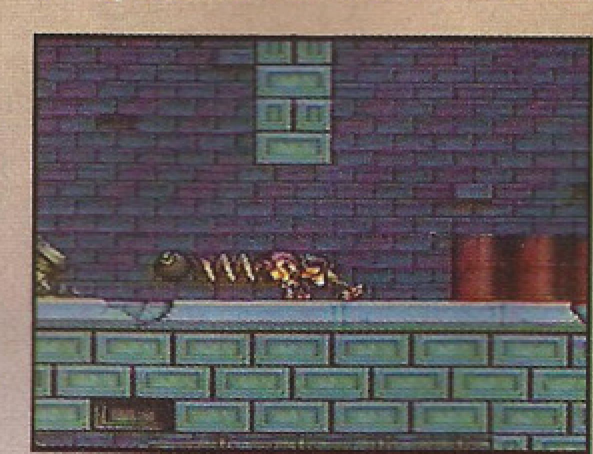
TODAS LAS FRUTAS, DULCES Y OTRAS COMIDAS DAN PUNTOS. TRAGATE LO QUE APAREZCA



No te quedes paveando sobre las plataformas en la lava, porque se hunden.



Creélo: hay un tren corriendo detrás de Rocky. No da para verlo, porque en el momento que aparece, fuiste.



Llevá las bombas hacia las paredes de bloques y abrí un pasaje.

SOLO TENES 4 CONTINUES. NO HAGAS PAVADAS.

Plok es un personaje totalmente loco que vive en una isla llena de colores y criaturas infantiles. Ataca tirando sus brazos y sus piernas. Y el juego tiene movimientos y situaciones parecidas a las de Sonic: escenarios "blanditos" y saltos para todos lados, sólo que tenés que juntar conchillas en lugar de anillos. Seguí las flechas para llegar al final de las fases, donde siempre hay un clavo grande que te espera. Detalle: este juego no da Continues porque sí. Tenés que correr detrás de las conchillas y juntar puntos para conseguirlos.

PLOK/Tradewest			
Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



TRUCOS GENERALES

SIEMPRE HAY ALGUN ITEM DE AUMENTO DE ENERGIA EN EL MEDIO DE LOS COCOTEROS. SALTA TODOS LOS TRONQUITOS, SI NO, PLOK SE MACHUCA.



Encontrá este ítem en forma de sierra y da grandes piques al estilo de Sonic.



Esta plataforma sube a mil. Aprovechá, pero cuidado con las espinas en el fondo de la pantalla.



En perchas como ésta, encontrás tus brazos y piernas que habías perdido en combate.



...y giralo cabeza abajo para dar el mejor paseo por las partes más altas de la pantalla.



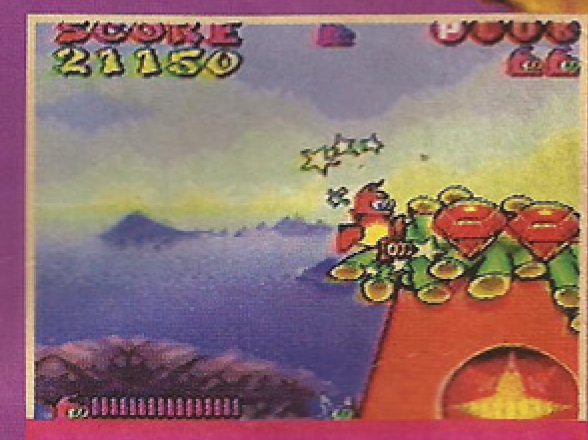
Subite a estos bizcochos en el cielo, que son verdaderas plataformas.



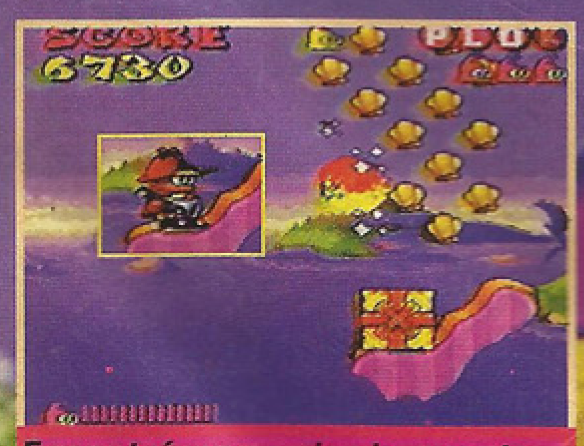
Jefe: son esos dos tipos con boca grande. Solución: golpeá y corré hasta salir vencedor.



En esta pantalla, juntá todos estos sapitos. Pero algunos están escondidos en huevitos.



Tratá siempre de encontrar diamantes por el camino, porque dan invencibilidad temporaria.



Encontrá una caja de regalo, convertite en cazador de zorros y salí detonando todo.



Golpeá esta placa para inflar o desinflar un bote muy piola y acortar mucho camino.



Acertale a este cañoncito molesto...



Golpeá en la placa para que las torres se inclinen. Ahí, subite en ellas.

COMANDOS

- **A** - convertirte en bolita
- **B** - saltar
- **C** - tirar brazos o piernas

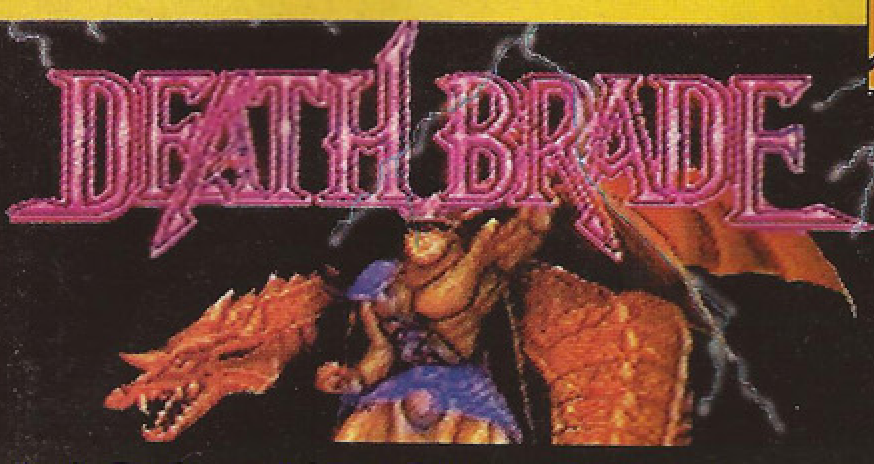
GANAS UNA LETRA AL FINAL DE CADA FASE, DEPENDIENDO DE TU PUNTUACION. CADA VEZ QUE CONSEGUIS FORMAR LA PALABRA "PLOK", GANAS UN CONTINUE.

DEATH BRADE / I' Max

Lucha — 1 ó 2 jugadores



GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION



Death Brade es un juego de lucha diferente. Los personajes son seres mitológicos que se enfrentan usando lucha libre. Los gráficos son bonitos, pero la jugabilidad no ayuda: las respuestas a los comandos son muy lentas. Si tenés un joystick turbo, va a ayudar bastante... Y una sorpresa: Death Brade tiene más comandos y golpes combinados que muchos juegos que andan por ahí. Esto es lo que salva al game.



DIMENSION
No te quedes muy cerca de los bordes, si no te das un buen golpe.

TRES TIPOS DE RING

NORMAL
Se puede rodar de acá para allá a gusto...



HELL RING
Tiene pinchos en los bordes, lugar perfecto para lanzar al adversario.

ESTOS SON LOS PERSONAJES

MINOTAUR

Es el mejor luchador. Es fuerte y tiene buena velocidad.

A - codazo/saltar sobre el enemigo en el piso
→ + A - enterrada
↑ + A - aplastar enemigos en las espaldas
B - puñetazo
B apoyado contra el adversario - cabezazo
→ o ← + B - empujar
↑ + B - cornear y tirar al enemigo
↓ + B - agarrar por el cuello y derribar
→ → - correr
X - defensa



↓ + A - tirar al enemigo al piso



→ → + A o → → + B - correr y cornear

AMAZONESS

Es la belleza del game. Rápida, pero debilucha...

A - salta y da puñetazo
→ + A - tira adversario al suelo
↓ + A - enterrada
B - puñetazo
→ o ← + B - empuja adversario
↑ + B - rodillazo con voladora
→ → + A - voladora con zancadilla
→ → + B - salto con voladora
X - defensa



↑ + A - rodillazo con tijera



↓ + B - voladora con coz

FIGHTER

Recuerda a uno de los dos hermanos de Double Dragon. Tiene fuerza mediana pero es ágil.

→ + A - levanta enemigo, corre y lo arroja al suelo
↑ + A - levanta al adversario y lo tira al suelo
B - puñetazo
→ o ← + B - empuja adversario
↑ + B - arroja adversario al suelo
↓ + B - dar salto mortal y arrojar enemigo al suelo
→ → + A - zancadilla
→ → + B - rodillazo
X - defensa

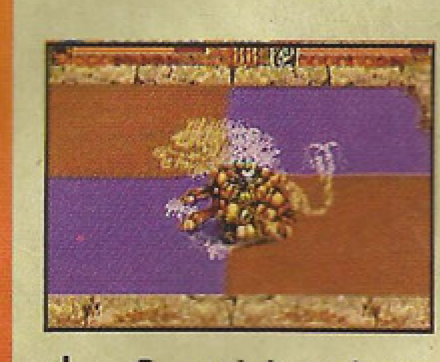


A - salto con rodillazo

HERCULES

Como ya era de esperar, es el más fuerte. Sólo que es medio lento...

A - salto con rodillazo
→ + A - levanta al enemigo, corre y lo arroja al suelo
↑ + A - levanta al adversario y lo arroja al piso
↓ + A - pilón
→ o ← + B - empuja al adversario
↑ + B - estrangula al enemigo y lo arroja lejos
→ → + A - pechazo
→ → + B - hombrazo
X - defensa



↓ + B - quiebra al enemigo en la rodilla

BEAST

Es una bestia fuerte y ágil. Pero sólo da para variar.

→ + A - levanta al enemigo, lo tira al suelo, y le salta encima.
↑ + A - arrojar al enemigo al suelo
B - puñetazo
→ o ← + B - empuja
→ + B - voladora y coz
↑ + B - dar salto mortal y arrojar enemigo al suelo
→ → + A - corre y da cornadas
→ → + B - salta y da cornadas
X - defensa

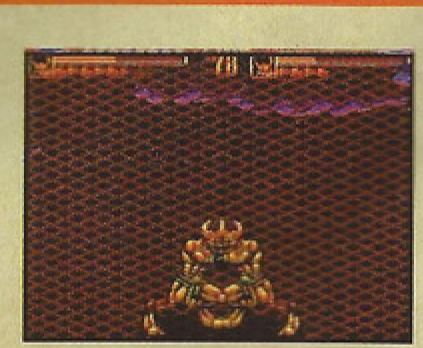


↓ + A - mordisco

CUANDO ESTE ESCRITO "OK" DEBAJO DE TU MARCADOR DE ENERGIA, PODES USAR EL GOLPE ESPECIAL, PRESIONANDO ↑ + A. DETALLE: CUALQUIER PERSONAJE PUEDE DAR ESTE GOLPE MUY LOCO.

LOS JEFES

Jugando solo, elegís uno de los luchadores a tu disposición y tenés que vencer al resto de la pandilla, inclusive dos jefes re-molestos. Detalle: no se puede jugar con estos jefes.



DOPPLEGANGER - Se transforma en todos los luchadores, hasta en el tuyo. ¿No te vas a confundir, eh?



ARCH MAGE - Usa teletransportación y se convierte en fuego. Dale cornadas, arrojalo al suelo y saltale encima.

SALE EN JUNIO

ESPEC

NUMERO

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MORTAL KOMBAT 2
MEGA MAN X
SONIC 3
3DO

Venite a la fiesta d

NO TE PIERDAS

CTACULAR

ANIVERSARIO

- SALIMOS A LA CANCHA JUNTO A LA SELECCION JUGANDO ESTE ESPECTACULAR GAME FUTBOLERO. EL MEJOR VIDEOJUEGO DE FUTBOL.
- ¿ CREIAS QUE NO HABIA MAS MORTAL? SEGUIMOS ANALIZANDO LA VERSION DE ARCADES QUE ES EL ANTICIPO PARA MEGADRIVE Y SUPER NINTENDO
- MUCHOS DICEN QUE SERA EL JUEGO DEL AÑO PARA SUPER NES. SOLO FALTA LA OPINION MAS IMPORTANTE: LA TUYA.
- MAS RAPIDO Y COPADO QUE NUNCA. SONIC Y TAILS EN LA NUEVA VERSION PARA MEGA ANALIZADA HASTA LA FINAL CON ROBOTNIK.
- LA CONSOLA MULTIMEDIA E INTERACTIVA DE QUINTA GENERACION QUE SALIO A COMPETIR CONTRA EL CD DE SEGA Y NINTENDO.

e la banda de Action

LA PROXIMA ACTION GAMES

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º	MORTAL KOMBAT
2º	STREET FIGHTER 2
3º	SOCCER
4º	LETAL ENFORCES
5º	FINAL FIGHT
6º	SUPER MARIO
7º	LOS CAMPEONES
8º	CASTLEVANIA
9º	DOUBLE DRAGON
10º	SUPER MARIO 2

MEGA DRIVE

1º	MORTAL KOMBAT
2º	STREET FIGHTER 2
3º	SONIC 2
4º	SONIC 3
5º	SOCCER
6º	ADDAMS FAMILY
7º	STREET OF RAGE
8º	COOL SPOT
9º	JURASSIC PARK
10º	ART OF FIGHTING

WINNER DE MARZO

José M. Casas, de Mar del Plata (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE MARZO

Sergio del Veccio, de La Plata (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 9 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º .... MORTAL KOMBAT
2º .... PIT FIGHTER
3º .... SUPER MARIO LAND
4º .... BART Vs. THE JUGGERNAUTS
5º ....TORTUGAS NINJA
6º .... BATTLETOADS
7º .... BATMAN
8º .... MEGA MAN 2
9º ....TERMINATOR
10º .... TINY TOON

GAME GEAR

1º .... MORTAL KOMBAT
2º .... SONIC 2
3º ....CHAKAN
4º .... SHINOBI 2
5º .... SONIC
6º .... ALIEN 3
7º .... OUT RUN
8º .... SPIDERMAN
9º .... CASTLE OF ILLUSION
10º .... PRINCE OF PERSIA

WINNER DE MARZO

Alvaro Riera, de Atlántida (Uruguay)

WINNER DE MARZO

Gastón M. Castro, de Capital Federal

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

TOP TEN

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º	BATMAN RETURNS
2º	SUPER MARIO 3
3º	SUPER MARIO LAND
4º	PRINCE OF PERSIA 2
5º	MEGA MAN 5
6º	LOS CAMPEONES
7º	ADDAMS FAMILY
8º	BATTLETOADS
9º	STAR WARS
10º	LOS PICAPIEDRAS

MASTER

1º	SONIC 2
2º	ASTERIX
3º	MORTAL KOMBAT
4º	ALIEN 3
5º	SHADOW DANCER
6º	TAZMANIA
7º	SONIC
8º	TERMINATOR 2
9º	CASTLE OF ILLUSION
10º	GOLDEN AXE

WINNER DE MARZO

Pablo Vidal, de Buenos Aires

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE MARZO

Damián Bianchini, de Quilmes (BS. AS.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 9 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º	LOS CAMPEONES 2
2º	GOAL 2
3º	STREET FIGHTER 2
4º	RASPUTIN
5º	BATTLETOADS
6º	CAPITAN AMERICA
7º	LOS PICAPIEDRAS
8º	PANAVOX
9º	SUPER MARIO 3
10º	BATMAN RETURNS

PC

1º	MORTAL KOMBAT
2º	MONKEY ISLAND 2
3º	MANIAC MANSION
4º	TERMINATOR 2
5º	PRINCE OF PERSIA
6º	PREHISTORIK
7º	INDIANA JONES 4
8º	ITALIA 90
9º	OUT OF THIS WORLD
10º	POCKER

WINNER DE MARZO

Emiliano Heinze, de San Justo (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE MARZO

Aquiles Giménez, de Corrientes (Corrientes)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

THE FLINTSTONES: THE SURPRISE AT DINOSAURS PEAK!/Taito

Acción	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

THE FLINTSTONES™

THE SURPRISE AT DINOSAURS PEAK

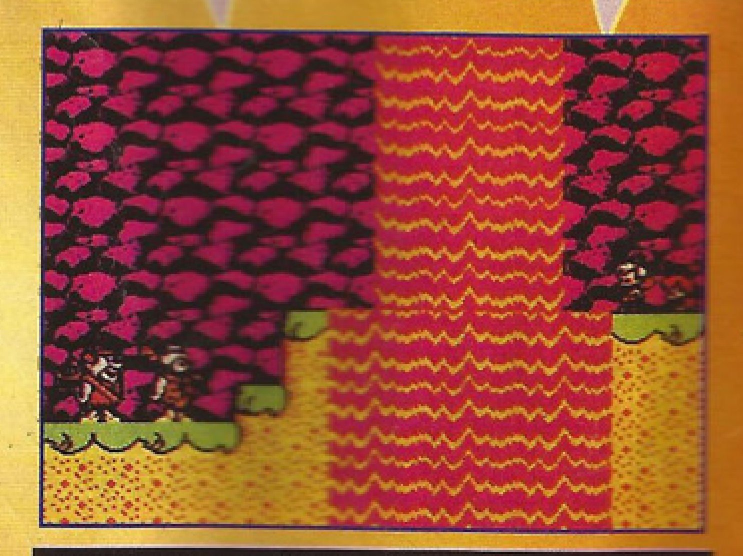


¡O mejor, Yabadabaduuu! Los Flintstones volvieron al Nintendo con otro juego divertido. Los escenarios y desafíos son bastante parecidos a los de la versión anterior, pero esta vez la aventura de los Flintstones es un poco más fácil de llevar. Y con una excelente novedad: podés jugar con Fred o Barney y cambiar de personaje según la fase.

DESAPARECIDOS

El objetivo es investigar cada lugarcito de Bedrock detrás de los endiablados Bam Bam y Piedrita, que fueron a dar un paseo por cuenta propia.

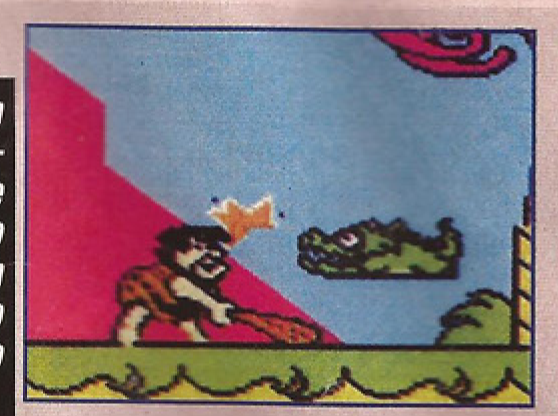
En su búsqueda, los inseparables amigos tendrán que enfrentar selvas, cavernas, minas de carbón y otros lugares agitados. Los escenarios están forrados de ítems que vuelven el trabajo más fácil.



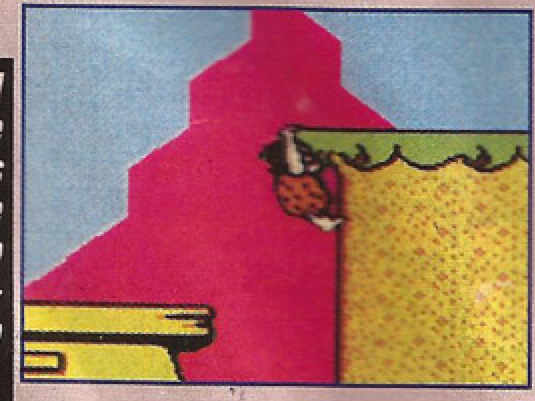
Bam Bam y Piedrita se metieron en líos. ¡Los papás tendrán que salvarlos!

Fred

La clava de Fred es un arma de corto alcance, pero puede ser cambiada más adelante por un hacha o una bola de boliche. La habilidad especial de Fred es subir por las plataformas, colgándose en el borde de las mismas.



La mayoría de los enemigos puede ser dejado knock-out con la clava. Pero es necesario llegar cerca.



Fred es el personaje ideal para las fases en que es necesario escalar plataformas, como en la fase 1.

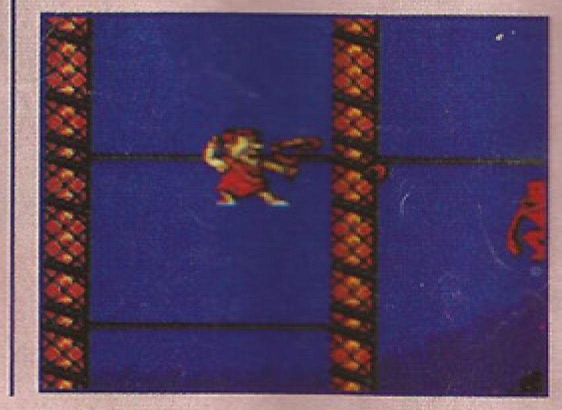
Barney

El arma del enanito es una gomera que tiene la ventaja de acertarle a cualquier enemigo, incluso aunque la distancia sea grande.

Su habilidad especial es descolgarse en barras horizontales.



Con la honda, se vuelve fácil para Barney reventar a los enemigos que están lejos.



Sólo Barney es capaz de escalar los árboles de la fase 2 y perseguir a estos monitos.

ITEMS	
ESTRELLAS	Acumulalas y ganás una vida extra
COMIDAS	Manzanas, hamburguesas y otros bocadillos reponen energía
HACHA Y BOLA DE BOLICHE	Armas que pueden ser arrojadas contra los enemigos

SE PUEDE ACCIONAR A FRED Y BARNEY EN MEDIO DE LAS FASES. BASTA USAR SELECT.

ADVENTURE ISLAND 2

Continue con todos los ítems - Usá este truco para conseguir Continue en el juego y, de regalo, conservar todos los ítems que ya habías juntado. En la primera caverna de la primera isla, pasá por la quinta calavera y, en ese lugar, comenzá a saltar. Con un poco de paciencia, tenés que encontrar una entrada secreta, donde la abejita de Hudson te dará un ítem. Después, volvés normalmente al juego y, en caso de que recibas un Game Over, ya sabés: podés continuar con todos los ítems que tenías anteriormente.

FLYING WARRIORS

Passwords - ¿Qué tal algunos truquitos diferentes con este juego? Digitá el password MUSIC y vas a oír los 28 sonidos del game. Digitá END y vas a poder ver el final del juego.

MEGA MAN 5

Ultimo password - Usando la seña de abajo, vas a ir hasta un punto del juego en que todos los robots de la primera parte ya quedaron atrás. Y las armas de ellos, claro, quedan para vos! El password es: Azul B4, D6 y F1; Rojo C1, D4 y F6.

BATTLETOADS

Códigos de Game Genie - Si estás desesperado por terminar este juego bestial, conseguite un Game Genie y vengate. Para vidas infinitas, usá GXX ZZLVI. Para dar puñetazos ultra-rápidos usá AEUZITPA. ¡Y duro con ellos!

THE LEGEND OF ZELDA

Códigos de Game Genie - Ahora podés ir hasta el final del juego sin matarte mucho. Usá el increíble password SZVXASVK + AEVEVALG para que todos los ítems sean tuyos. ¿No es genial? ¿Y qué tal este password: SZNZVO VK? Te da bombas infinitas.

TOM & JERRY

Códigos de Game Genie - Terminá con el gato. Usá AEXYPAPA para tener energía infinita y SXSNYEVK para tener vidas infinitas. ¡Miau!

NINTENDO

PACHI

TU FIEL AMIGO **de todo**

MEGADRIVE



PACHINKO

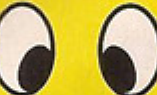
EL UNICO DESPERTADOR EN EL PAIS QUE TE LEVANTA JUGANDO CON UN FLIPPER EXCLUSIVO DE

PACHI DE TODO

TODOS LOS SEGA MANIACOS VIENEN A BUSCAR

JOYSTICKS 6 BOTONES - JOYSTICKS PROGRAMABLES
JOYSTICKS TOTALMENTE INALAMBRICOS - Y ADEMAS...
NBA JAM - FIFA SOCCER - BUBSY - LETHAL ENFORCERS
CON PISTOLA - ULTIMATUN SOCCER - SONIC III -
ETERNAL CHAMPIONS - PELE - ART OF FIGHTING -
F1 CHAMPION SHIP - PESOS PESADOS -
MORTAL KOMBAT

¡¡NO TE OLVIDES Además de toda la variedad en consolas y cartuchos tenemos radios, walkmans, calculadoras, tv, etc.!!



MIRA MAS ADELANTE QUE TENEMOS ALGO QUE TE VA A CALENTAR

ESTACION ONCE - HALL CENTRAL, LOCAL 71 TEL.: 862-2306/2356 TODOS LOS DIAS DE 7 A 22HS - DOMINGOS Y FERIADOS DE 9 A 21HS. SAN ISIDRO - AV. CENTENARIO 525. MONTE GRANDE - VICENTE LOPEZ 458. CATAMARCA - SARMIENTO 507 GAL. FIRENZE LOC. 8

ARCO IRIS

VENTA POR MAYOR Y MENOR

TODOS LOS TITULOS Y TODAS LAS CONSOLAS EN TODAS LAS NORMAS

VENTA Y CANJE EN...

INTENDENTE CAMPOS (EX URUGUAY) 2063 SAN MARTIN

753-6314 449-0765 FAX 757-3218

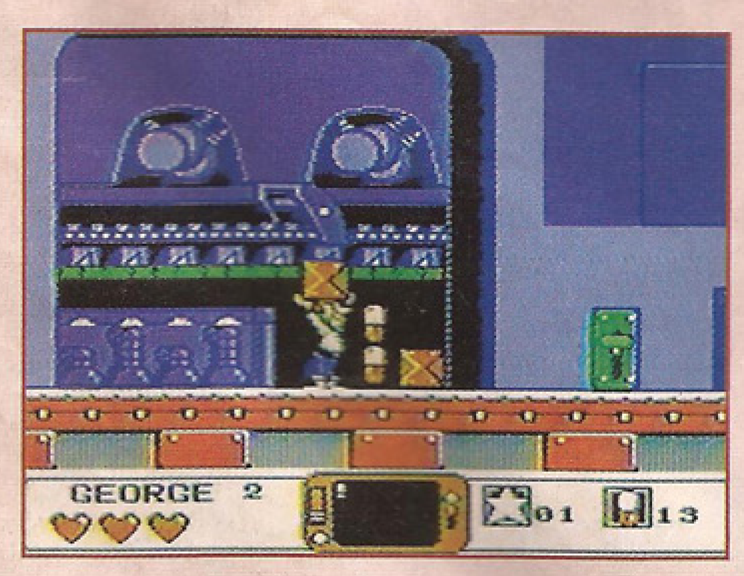
The Jetsons: Cogswell's Caper!

THE JETSONS - COGSWELL'S CAPER! / Taito			
Aventura			1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Los Jetsons están entre los más antiguos dibujos animados de la televisión y nunca habían aparecido en un videogame. Pero esta injusticia llegó a su fin, con el primer cartucho para Nintendo 8 Bits. The Jetsons - Cogswell's Caper es un game bien copado. El jefe de la familia, George Jetson, se mete en unos líos fenomenales, teniendo la ayuda de sus parientes en todas las fases. Los gráficos son bonitos, el sonido no es de los peores, y el game tiene Continues infinitos, a pesar de no ser difícil.

Festival de Cajas

Este es el game de las cajas y los bloques. En The Jetsons, hay cajitas por todos lados. Sirven para ser arrojadas contra los enemigos, pero, también, esconden muchos items.



Las cápsulas de vitaminas, principales ítems del juego, generalmente aparecen debajo de las cajas.

I T E M S		
CAPSULA Vas a necesitar más de una para utilizar los otros ítems.	**CORAZON GRANDE** Recarga todo el life y agrega un corazón.	**BOTAS** Sirven para andar por las paredes. Gastan una cápsula por segundo de uso.
ESTRELLA Para usar el campo de fuerza.	**COHETE TELEGUIADO** Para disparar sin errar la puntería. Gasta 5 cápsulas.	**PLATAFORMA** Para llevarte de acá para allá con rapidez. Gasta 10 cápsulas.
CORAZON PEQUEÑO Recarga un corazón del life.	**ROSTRO DE GEORGE** Vale una vida extra.	**CAMPO DE FUERZA** Protección temporaria. Gasta 5 estrellas.

COMANDOS	
A	saltar
B	tomar objetos/tirar objetos/accionar palancas

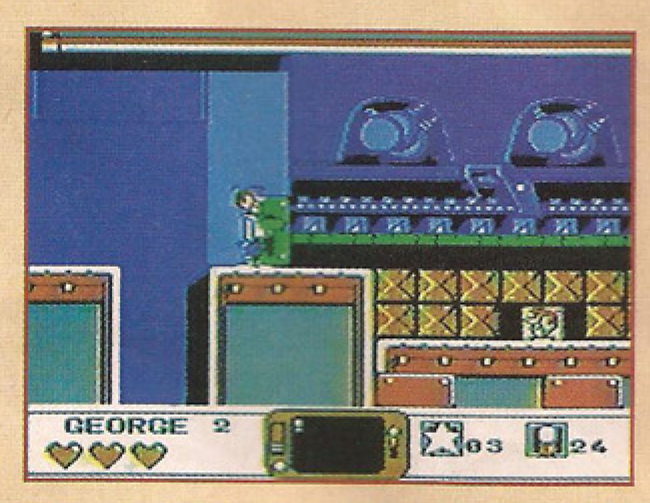
LAS CAPSULAS SON EL "COMBUSTIBLE" DE ESTE GAME. JUNTA TODAS LAS QUE PUEDAS.

DERROTERO ESTELAR

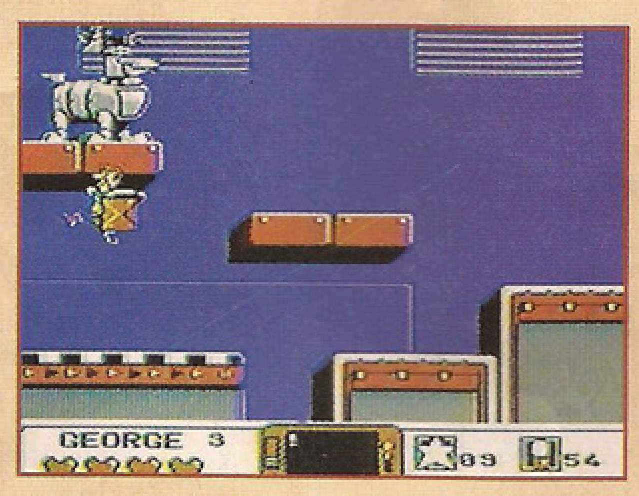
Fijate los principales detalles de este game

Fase 1 - Packing Factory

Vos estás en la línea de montaje de una enorme fábrica.



Para conseguir esta vida extra, invertí la fuerza gravitacional moviendo la palanca.



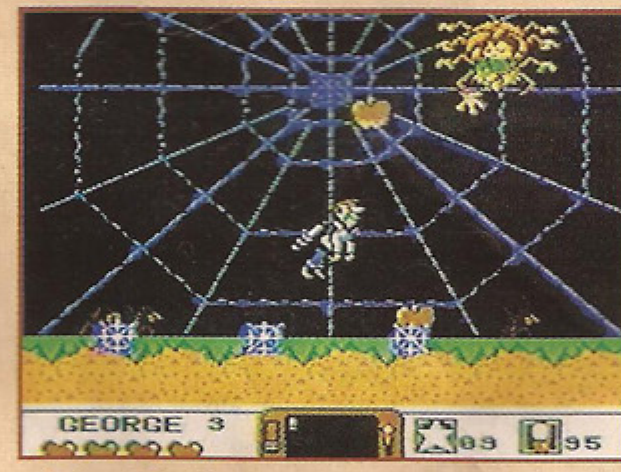
Jefe - Reventá este robot canino, quedándote en el ángulo y tirándole cajas.

Fase 2 - Botanical Garden

En este jardín los enemigos no te dan cuartel. Usá también las manzanas como arma.



En esta cascada, saltá de la plantita y pasá el tope de la pantalla. Ahí encontrás un pasaje secreto con un corazón grande.



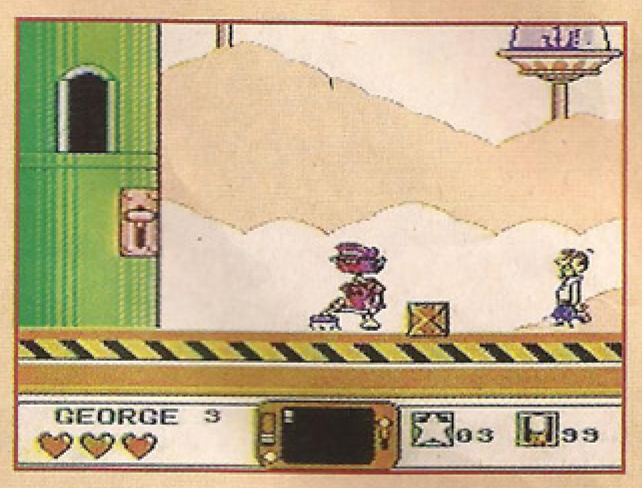
Jefe - Tirá las manzanas contra la araña y tomá el carrito teleguiado con el prisionero.

Fase 3 - Sports Gym

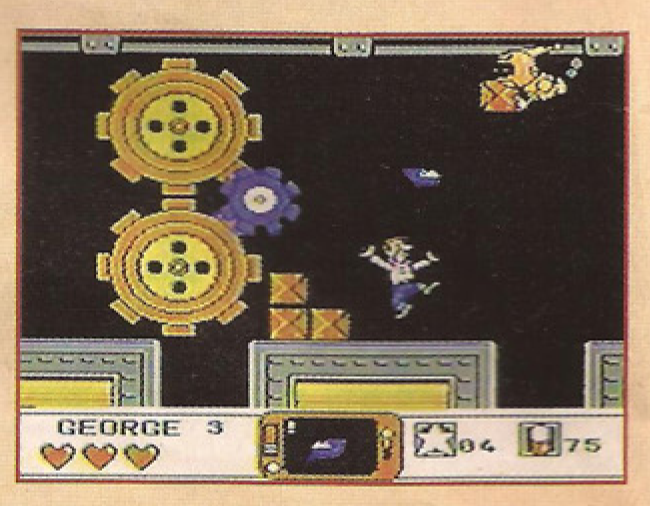
Fase pequeña y fácil. Tomá el control remoto del carrito teleguiado, que está con Astro, el can de la familia.

Fase 4 - Gear Factory

Repleta de roldanas y engranajes. ¡Hasta el jefe es de engranaje!



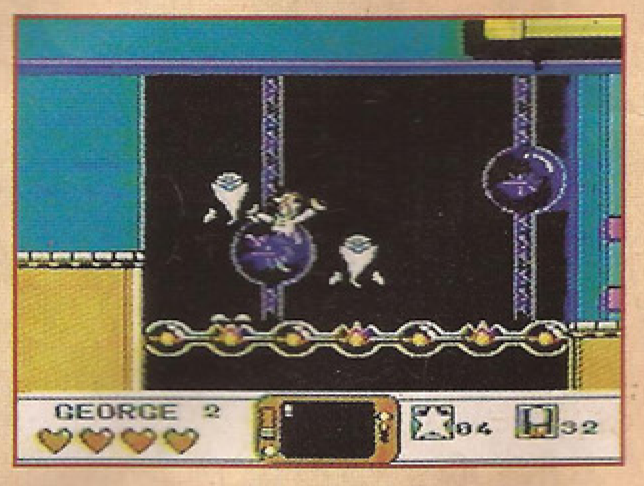
Reventá al robot que carga una escoba. Tirale bloques cuando esté de espaldas.



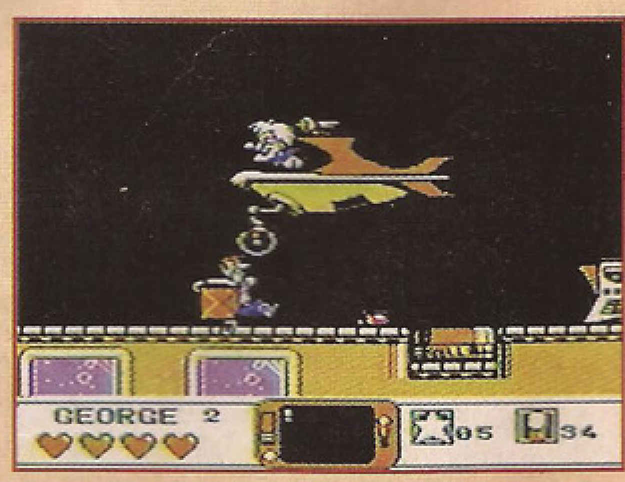
¡Oh, no! Los engranajes gigantes están detrás tuyo. Escapá a mil por hora y usá el carrito teleguiado en los robots que están adelante.

Fase 5 - Dream Land

La mayoría de los enemigos de esta fase son sonámbulos. No dejes que nadie encienda la TV, para que no aparezcan más enemigos.



En la canaleta, no toques estos fantasmitas.



Jefe - Tirá un montón de cajas contra el avión, pero tené cuidado con los robotcitos. Después de haber reventado todo, tomá el ítem de campo de fuerza.

FAMÍLIA ADDAMS 2 - PUGSLEY SCAVENGER HUNT/Ocean			
Acción	4 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



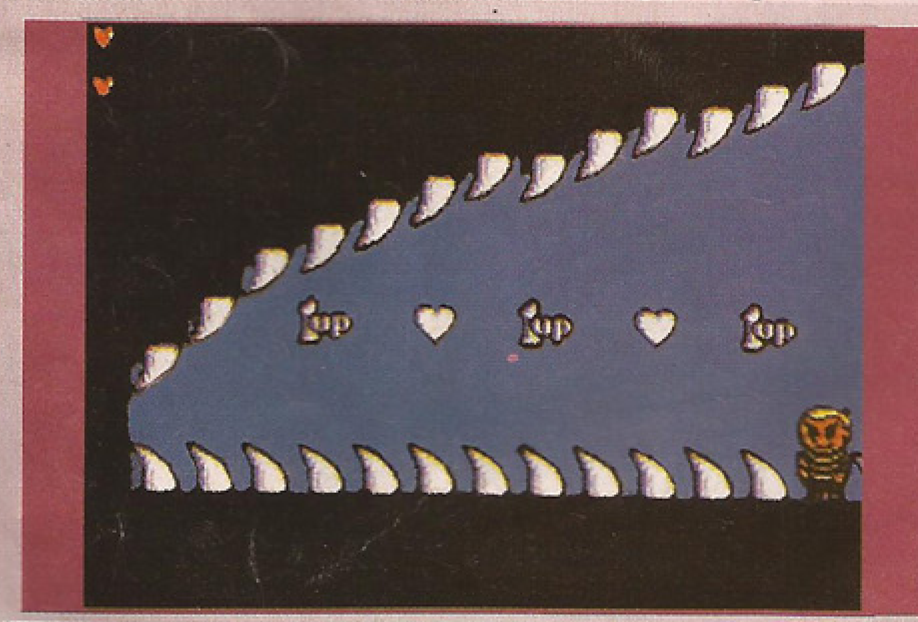
¡Uau! Los chiflados de la Familia Addams están de vuelta. ¡Y más locos que nunca! Este nuevo game es una confusión. Tiene el nombre del segundo juego para Super NES, pero es casi idéntico al primer game para el 16 bits de Nintendo. Hay pocas diferencias. Los gráficos no son tan copados, la música es apenas razonable y las fases son un poco menores.

Morticia, el Tío Lucas, Largo, Homero y Merlina desaparecieron. Estaban en la casa cuando, de repente, no se los vio más. Solamente se salvó Pericles, el varoncito. Y debe ir tras el resto de su familia. Su misión es una sola: encontrar a los demás. Pero no es tan simple: los peligros y misterios de la mansión Addams asustan a cualquiera.

A pesar de la mezcolanza, Familia Addams 2 para Nintendo es un buen juego. Un game de acción con derecho a detalles escalofriantes. Si sos admirador de estos locos, andá volando a buscar el cartucho. Ahora, si no te gustan las chifladuras medio sádicas de los Addams, igual probá este juego. ¡Vale la pena!

ENCONTRA A LARGO

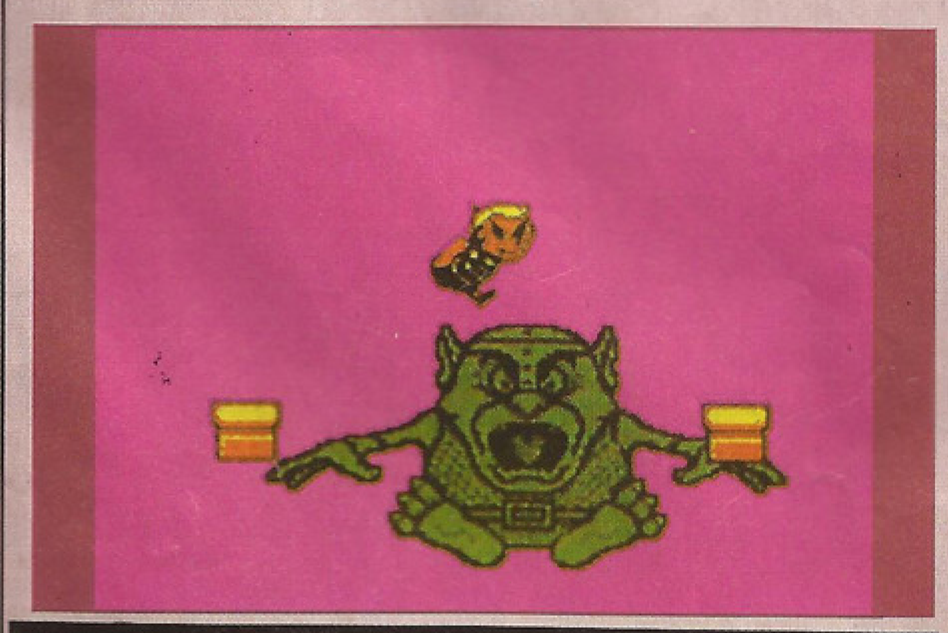
El ingenuo Largo fue visto por última vez en la Galería de Arte. Abigail, la bruja, estaba con él. Parece que planeaba el truco del baúl. Entrá en la Galería por la puerta de la izquierda, en el segundo piso.



Casi todas las alfombras de oso vienen contra vos. Atención: hay solamente una que no expele nada. Entrá por su boca y ganá energía y alguna vida extra. ¡Una masa!

ATRAS DE MERLINA

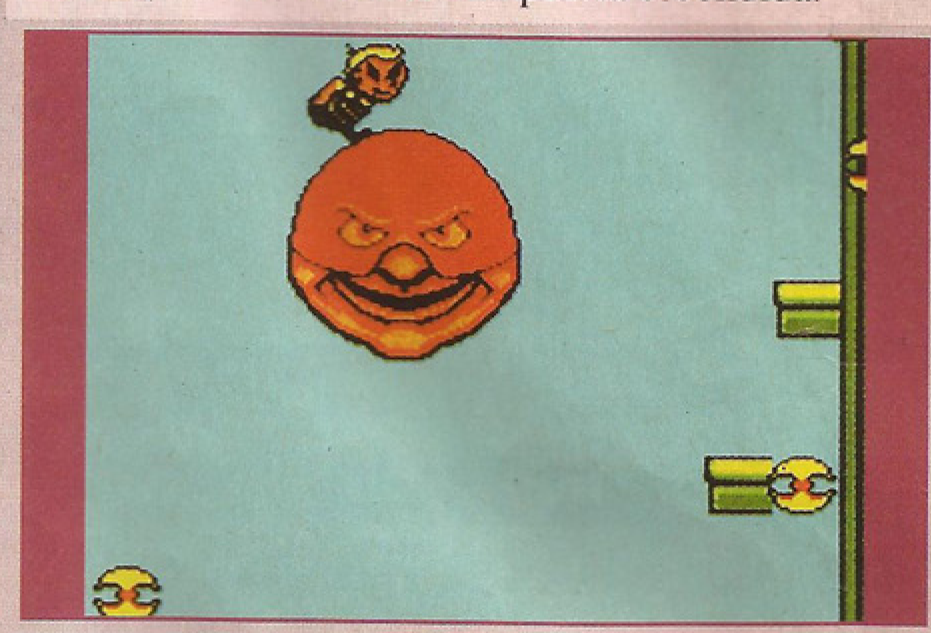
Merlina, la hija, está en el túmulo de la familia, rehén de un enorme gnomo. ¡Encontrala y acabá con el gnomazo!



Mirá qué gnomo. Saltá de la plataforma de la izquierda, justo en el medio de su cabeza. Protegete debajo de las plataformas y decile chau a la amenaza verde.

¿DONDE ESTA HOMERO?

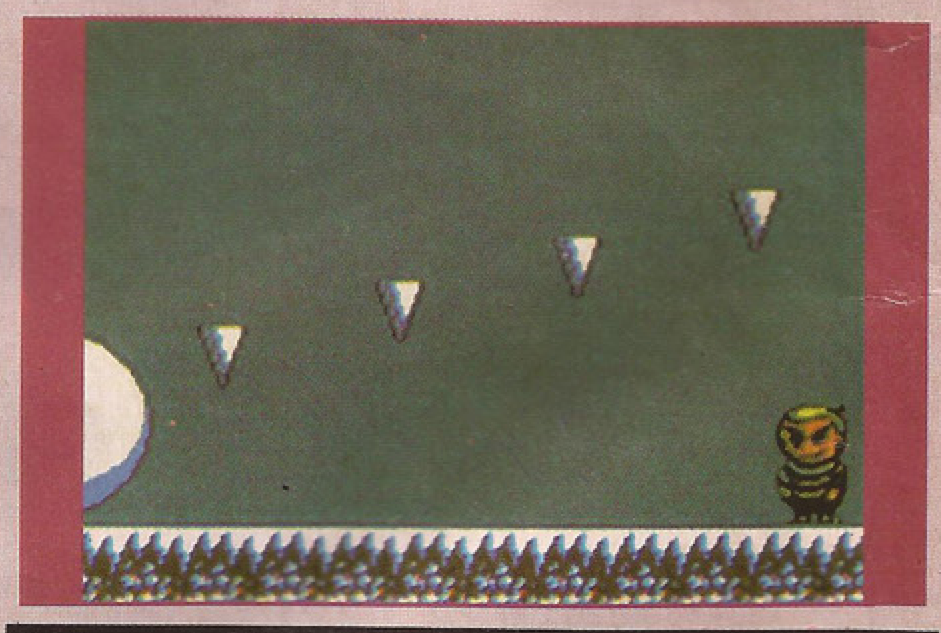
Buscá puertas secretas encima de las puertas normales. Saltá en ellas y colocá el Direccional hacia arriba para ver si existe una puerta escondida.



Esperá que el jefe lance cuchillos contra vos. Cuando se vuelva vulnerable, atacalo. Subite a su cabeza y esquivá cuando sea necesario. ¡No ahorres malabarismos!

CHAU LA ABUELA

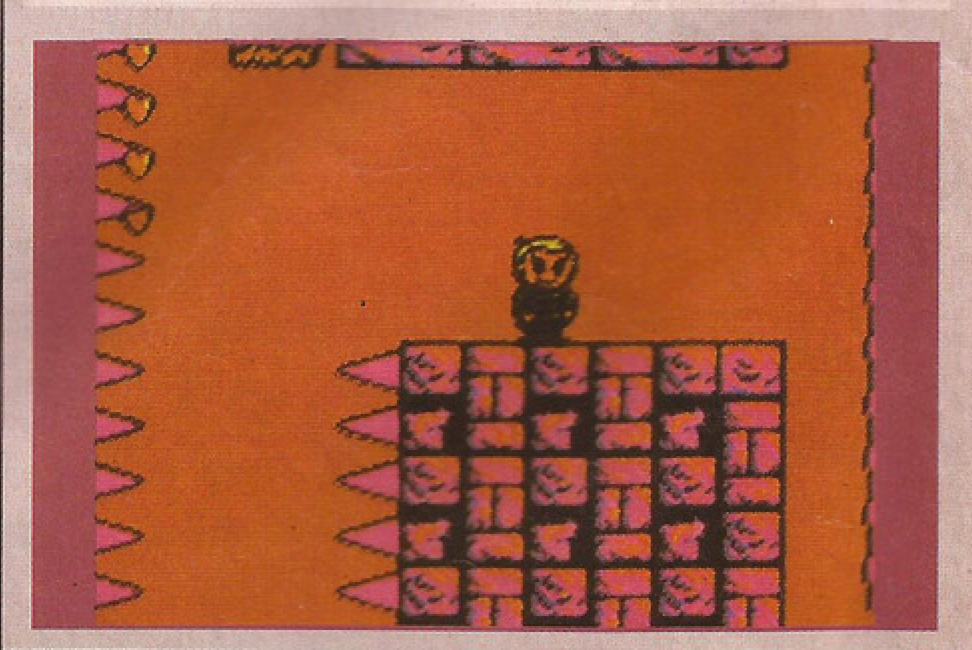
¡Hasta la viejita desapareció! La abuela dejó unas ollas en el fuego y éstas cobraron vida. El gran desafío es conseguir entrar en el horno.



El Hombre de Nieve se queda siempre en el mismo lugar. Pegate al ángulo derecho de la pantalla, evitando el hielo que cae. Esperá hasta que vuelva a girar y saltá en su cabeza.

LIBERA A MORTICIA

Sólo después de encontrar a todos los miembros de la familia se abre la puerta de la zona de Morticia. Rezá para tener muchas vidas. No será fácil liberarla.



¿Qué hacer? ¿Bajar para echar un vistazo y correr el riesgo de perderse? Bajá por la cadena de la derecha.

REVISA BIEN EL ESCONDITE DE PERICLES. HAY NADA MENOS QUE 23 VIDAS AHI. PERO CON CALMA, ES DIFICIL.

ASOCIATE Y GANA CON EL CLUB DE ACTION GAMES

- DESCUENTOS EN COMERCIOS ADHERIDOS
- EVENTOS ESPECIALES
- SORTEOS
Y MAS

Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Capital Federal

Esto te permitirá participar de los sorteos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita.

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

Fecha de Nacimiento: ....

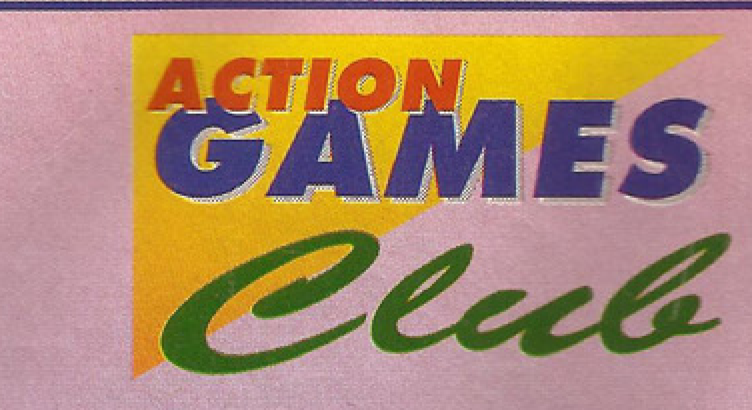
Dirección: ....

Localidad: ....

País: ....

Teléfono: ....

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.



CREDENCIAL GAMEMANIACA

Esta credencial es intransferible y acredita al portador como miembro del Club Action Games

CLUB ACTION GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidas hasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

15% de descuento
UNIVIDEO
No compres sin ver.
Probá los juegos que te llevás
RIVADAVIA 2754 - CAPITAL
864-9509
A 1/2 CUADRA DE PLAZA ONCE

JUEGOMANIA
Cartuchos Mega, Genesis, Super Nintendo 10% de descuento
Rivadavia 7055 Local 29 Galería Dufau

Floppi Games
TODOS LOS CARTUCHOS 15% DE DESCUENTO
Rivadavia 306 - Quilmes

NVC
Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792
TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR
EMV
Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368

FREE GAME
VIDEOJUEGOS
10% en venta de Consolas y Cartuchos
Av. Emilio Castro 7177
- Liniers -

MARCONI HOGAR
20% EN FAMILY, SEGA Y SUPER NES
MARCONI 643- AVELLANEDA
TEL. 201-3942

Ponete la camiseta de



ACTION GAMES

En venta en Editorial Quark
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - Tel. 951-6239

Aladdin

En una edición anterior vimos este game sensacional hasta el momento en que Aladdin encuentra la lámpara mágica. Ahora, vamos a terminar esta aventura que resultó igualmente genial en el cine y en el videogame. No podía ser de otra manera, ¿eh? Los gráficos son realmente de Las Mil y Una Noches. La unión entre Sega y Disney nos exime de más comentarios... ¡Vamos al juego!

ESTUDIA LAS CINCO ULTIMAS FASES DE ESTE GAME "GENIAL"

ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES

MEGA

PARA SALVAR A LA PRINCESA

Caverna de Lava

Fuego por todos lados. Lo más molesto aquí son las piedras gigantes que corren detrás tuyo. Y tené cuidado con las gotas de lava.



No te quedes mucho tiempo sobre las plataformas en la lava porque podrías hundirte.



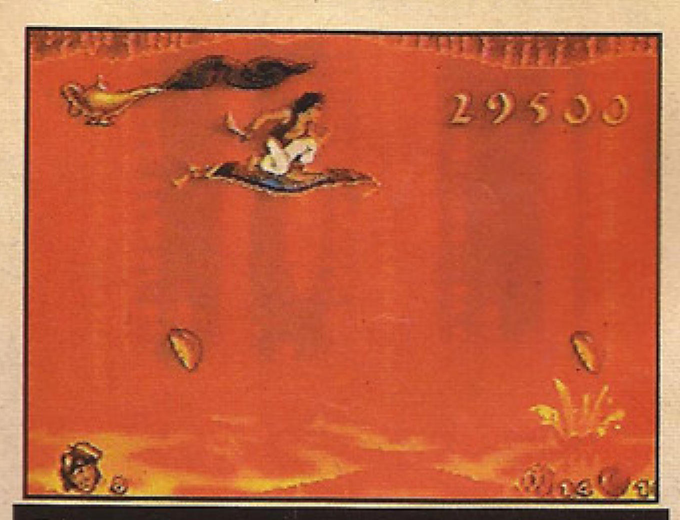
Mirá la vida extra en el aire, bien arriba de esta plataforma en la lava. ¡Mostrá tu habilidad y agarrala rápido!



Tomá otra vida extra en este corredor, pero subí saltando para que la piedra no te alcance.

Alfombra Voladora

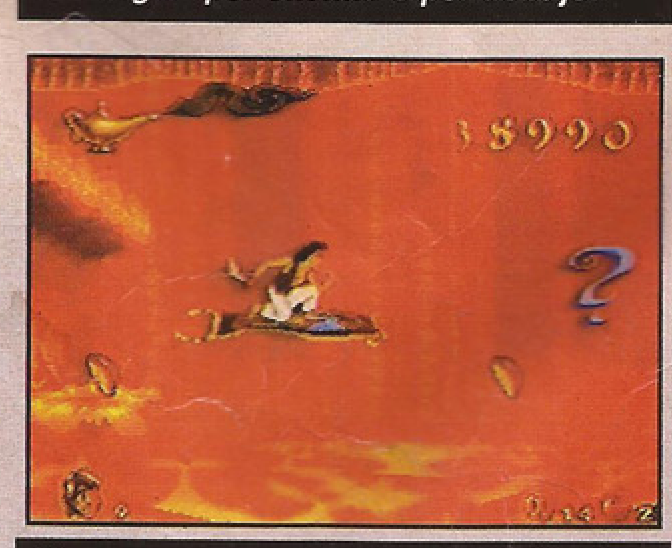
Es superparecida a una fase de bonus. Vos das un gran paseo en alfombra voladora y vas juntando ítems y esquivando obstáculos.



En esta fase, el truco es llenar la bolsa de manzanas, vidas extras y genios.



Obedecé la dirección indicada por las manos que aparecen por delante. Podés seguir por encima o por debajo.



Cuando aparece el signo de interrogación, andá preferentemente por debajo.

Dentro de la Lámpara

¡Uau! En la lámpara tenés hasta Mega Drive. Seguí siempre las flechas de madera. Usá las cabezas del genio para saltar más alto.



Los caminos de luz son copados, pero tenés que seguir saltando para no caer. Los anillos dorados son sólidos y más seguros.



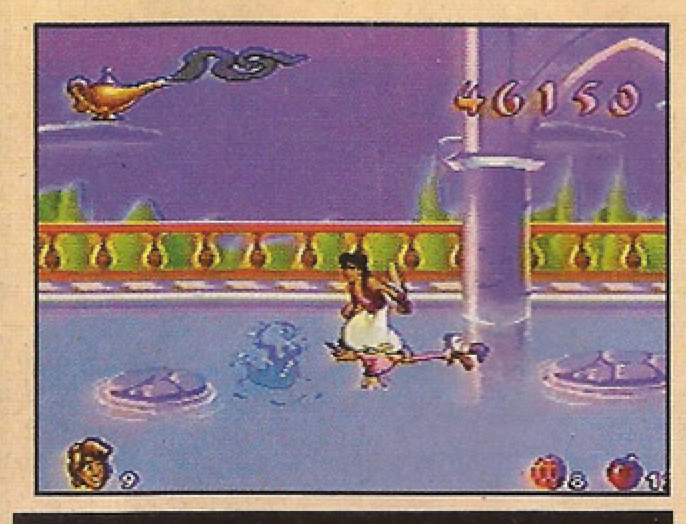
¡Despertá, man! Mirá la cabeza de genio escondida detrás del haz de luz.



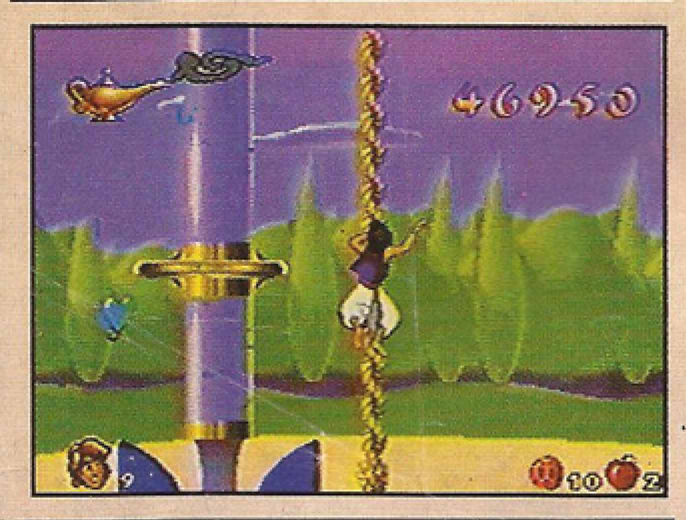
Antes de salir fuera de la fase por la lengua del genio, tomá dos vidas extras: una arriba y otra abajo.

Palacio del Sultán

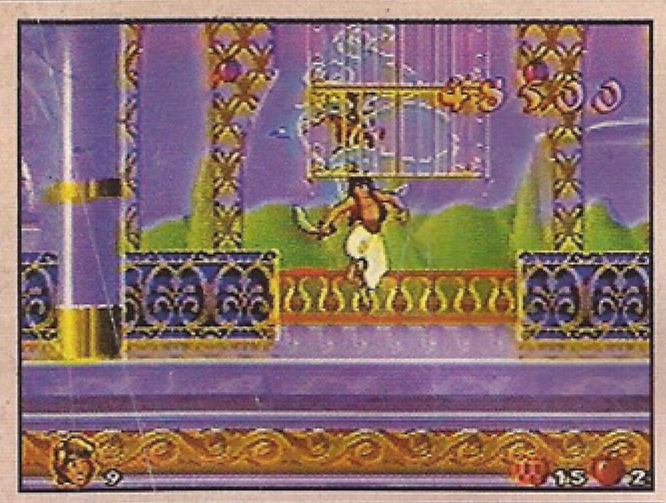
¡Aquí, lo mejor es la alfombra voladora! Y tené cuidado de no caerte al agua, ¿OK?



Saltá de garza en garza para no morir ahogado, pero tené mucho cuidado con los pececitos que te escupen.



Agarrá el corazón que está cerca de esta cuerda.



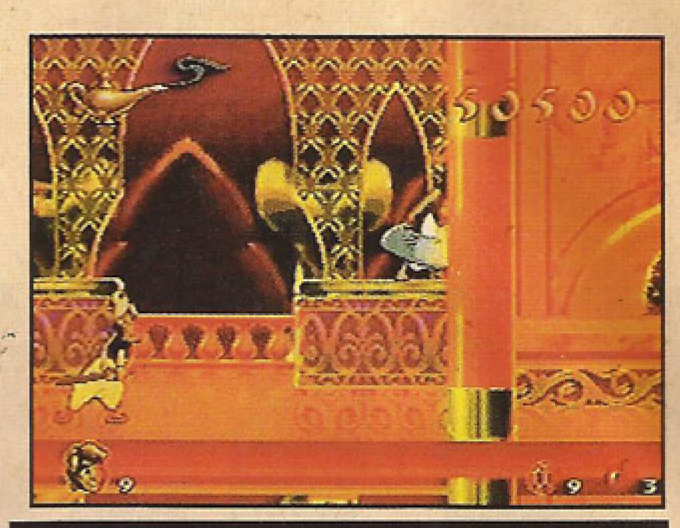
Soltá al monito, dando grandes cabezazos en la jaula.



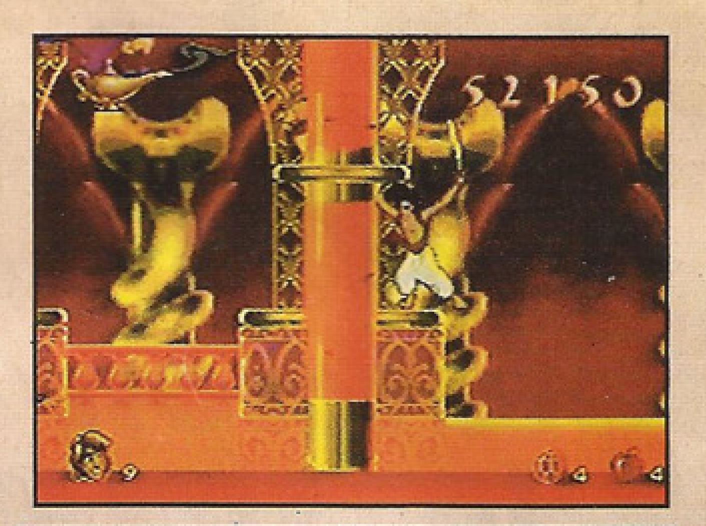
Arrojales manzanas a los papagayos y dales espadazos a los otros bichos que te molesten.

Palacio de Jafar

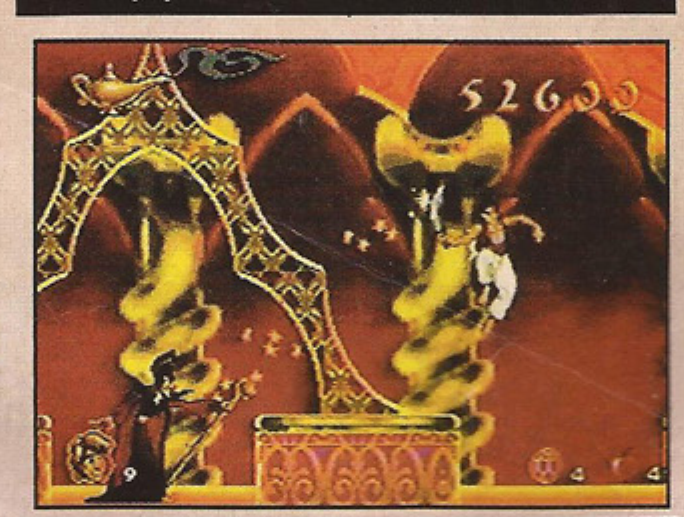
El Vizir te traicionó y ahora tenés que perseguir al maldito. Andá por arriba, reventando las estatuas en las plataformas.



Siempre hay algún ítem detrás de las columnas. ¡Investigá!



Este es el único pilar en el que te podés subir. ¡Aprovechá!



Jefazo: el mismo te atrae con una magia traicionera. Arrojá manzanas entre una magia y otra. Y cuando se te acaben...



... andá al ángulo de la sala y tomá otras 4 manzanas en la plataforma cerca del mago. Este, de paso, se transforma en serpiente.

LISTO. YA SALVASTE A LA PRINCESA. EL FINAL ES TODO TUYO.

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Corré con moto - Sí, leíste bien: se puede correr en moto! Pero es algo complicado. En el comienzo del juego, elegí World Championship, New Game y usá la palabra Hang-On! en el lugar de tu nombre. Atención: usá el guión pequeño y el signo de exclamación. Enseguida, hacé todo como si fueras a comenzar una carrera, pero en lugar de eso retirate y salvá de inmediato. Después, da Reset. Reiniciá eligiendo Free Practice. En esa pantalla, en el momento en que aparecen las opciones Grid y Laps, apretá ↓ + A. Si enseguida aparece la pantalla de elección de marchas, podés soltar estos comandos porque el truco salió bien. Si no, apretalos de nuevo hasta que aparezca. Ahí elegí el tipo de cambio y comenzá la carrera: en moto en medio de los autos de F1. ¿No está recopado?

SF2 SPECIAL CHAMPION EDITION

Más velocidad - Este truco es para colocar hasta velocidad 5 en el modo Champion Edition. Pero atención: para hacerlo necesitás el joystick de seis botones de Sega. Conectá el juego y dejá que pase la presentación. Cuando esté desapareciendo la imagen del edificio, hacé rapidito la secuencia, ↓, Z, ↑, X, A, Y, B, y C.

JURASSIC PARK

Passwords - Ahí van las señas para que juegues con el Dr. Grant, comenzando en la etapa que quieras.

Fase 2 - 299II02Q
Fase 3 - 4UFVI068
Fase 4 - 6VI7H020
Fase 5 - 8VVV0F61
Fase 6 - AVVVQJ6Q
Fase 7 - CV3NUL6U

HUMANS

Password - No necesitás jugar las 80 fases para ver el final del game. Andá derecho a la última etapa con el password XPMNWJKFNQZC.

Espacio de Noticias de Gameland S.A. - Año 1 - Nº3

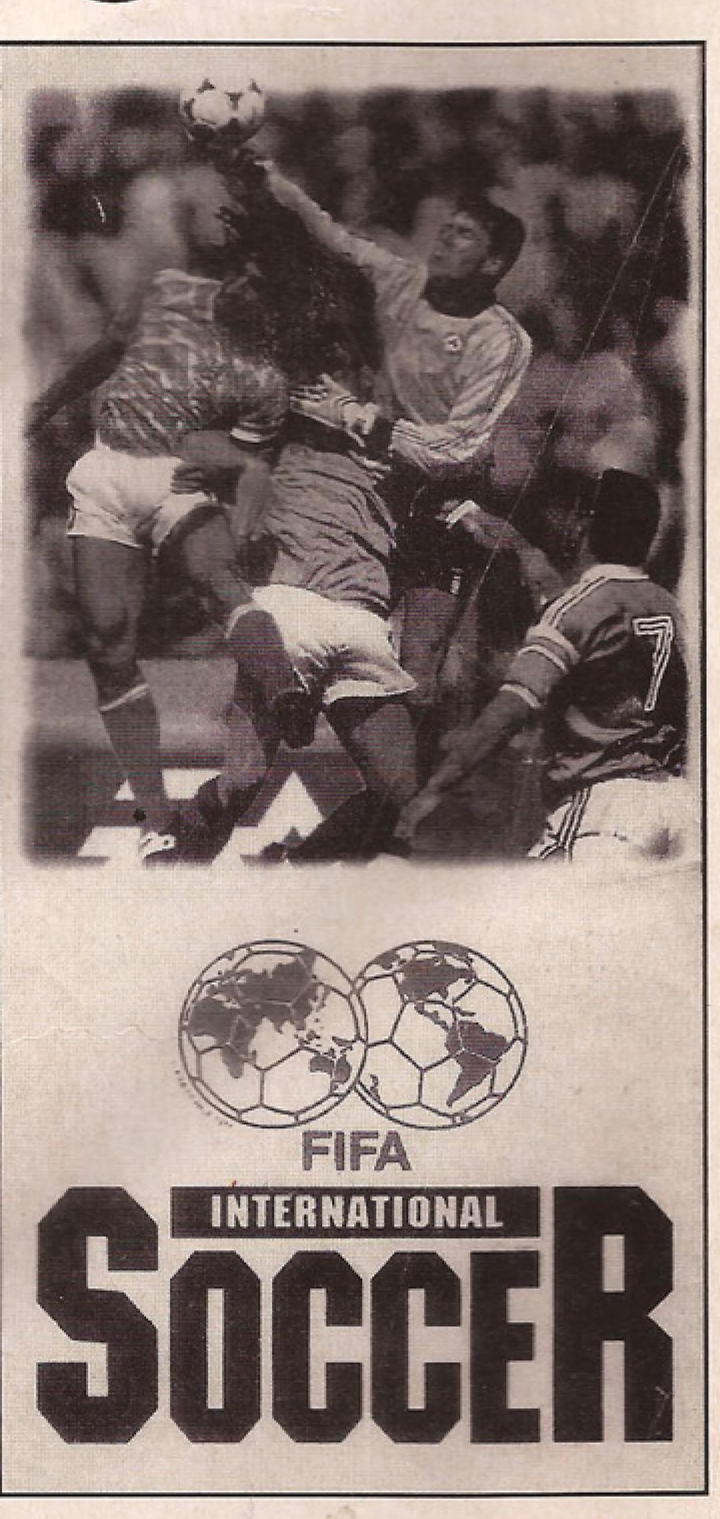
SEGA Noticias

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Seguí a la selección y ganá el mundial desde tu Megadrive

SEGA
y
GAMELAND S.A.
Junto a todos los gamemaníacos argentinos se unen en una sola frase:
¡¡Aguante Argentina!!

Hacé de cuenta que sos el "Coco" y dirigí a los jugadores de la celeste y blanca. Enfrentate a las mejores selecciones del mundo para llegar a la final de este alucinante videogame de fútbol. Subite al podio como campeón mundial y hacé flamear nuestra bandera. ¡El juego del año!



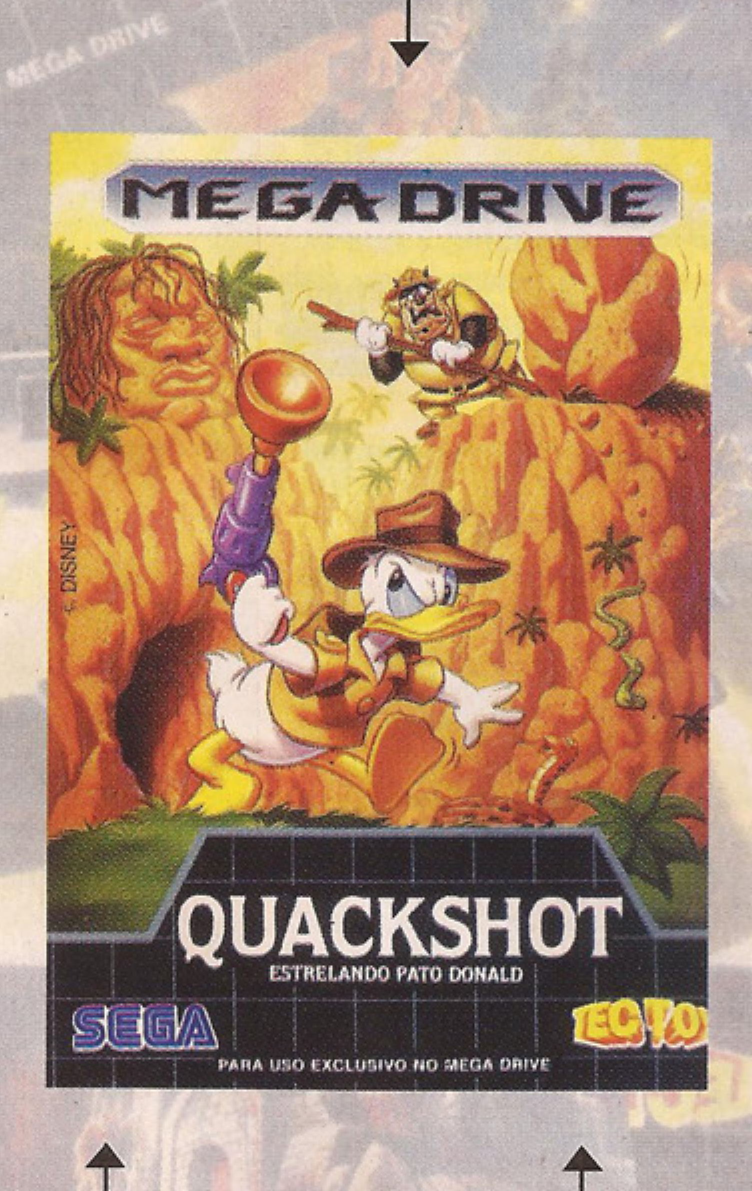
GAMELAND S.A
Distribuidor de Sega para Argentina
Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires - 314-7093/94



Enterprises Ltd. JAPAN

SR.CONSUMIDOR :

NO SE DEJE ENGAÑAR, EXIJA LOS AUTENTICOS CARTUCHOS DE MEGADRIVE. SOLO UN CARTUCHO ORIGINAL POSEE ESTAS CARACTERISTICAS.





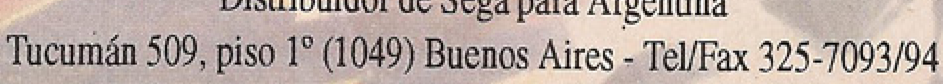
1. INSCRIPCION MEGADRIVE
2. DISTINTIVO DEL FABRICANTE
3. DISTINTIVO DE SEGA O LICENCIA DE SEGA
4. DATOS DEL FABRICANTE
5. DESCRIPCION DEL JUEGO

* SOLO LOS CARTUCHOS ORIGINALES VIENEN CON:
. MANUAL DE INSTRUCCIONES
. CATALOGO DE JUEGOS

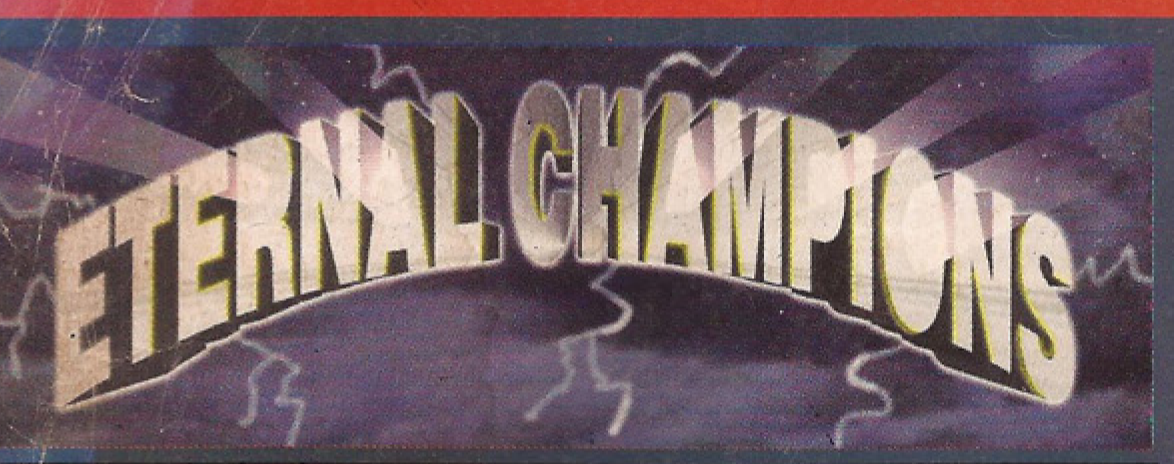
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS POSEEN GENERALMENTE INSCRIPCIONES EN COREANO.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS SON COPIAS DE JUEGOS ANTIGUOS.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS CUESTAN LO MISMO QUE UNO ORIGINAL.



GAMELAND S.A
Distribuidor de Sega para Argentina







Games de lucha entusiasman a gran parte de la muchachada. Es el mayor filón de la industria del videogame. Sega no es boba y esto lo sabe muy bien. Fue, justamente, para competir con Street Fighters y Mortal Kombats que surgió Eternal Champions. Con 24 Mega de memoria, gráficos medio mágicos y movimientos innovadores, el juego es rebueno. El clima del game es híbrido: una mezcla de HQ con budismo zen. El resultdo es extrañísimo. Eternal Champions no es la gran maravilla que la gente esperaba. Pero es un game de lucha diferente. Muy bonito y sabroso de jugar. Fight!!!

ETERNAL CHAMPIONS/Sega
Lucha — 1 a 32 jugadores — 24 Mega
GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

Lucha Eterna

Nueve luchadores, ya muertos y de épocas distintas, se enfrentan para saber quién es el mejor de todos. El que venza a sus ocho adversarios y supere al Campeón Eterno (Eternal Champion) volverá a vivir. Los personajes vienen de períodos diversos: hay tipos del futuro y unos fulanos del tiempo de los dinosaurios, todos rejuntados. Están dispuestos a todo para mostrar sus habilidades y ganar el derecho de resuscitar. No faltan magias y golpes especiales para ayudarte en esta dura empresa.

Eternal Champions es el primer game producido especialmente para el joystick de seis botones de Sega. Hasta se puede jugar con el control normal. Pero pierde un poco de gracia. Otra novedad: el game es totalmente compatible con el Activator, el control interactivo "aeróbico" de Mega. El único problema es conseguir la novedad. El Activator fue presentado a final de año pasado en los Estados Unidos y su precio, por esas tierras, es bien saladito: más de 100 dólares. Y bueno, la cuestión es conseguirse un joystick de 6 botones y hacerse la fiesta.



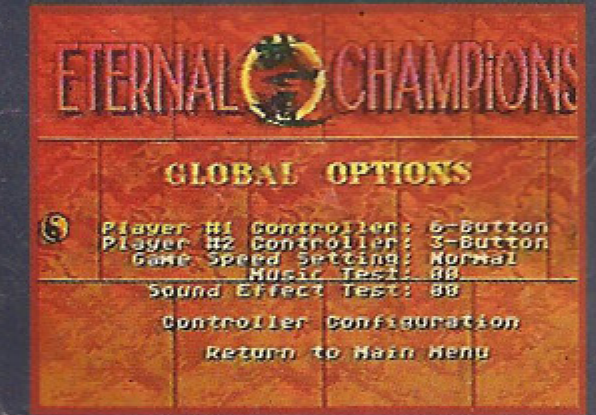
Elegí Character Biographies para conocer los personajes.



Si el tema es saber quién hace qué en el game, andá a Credits.



Para conocer bien la historia del Campeón Eterno, optá por Storyline.



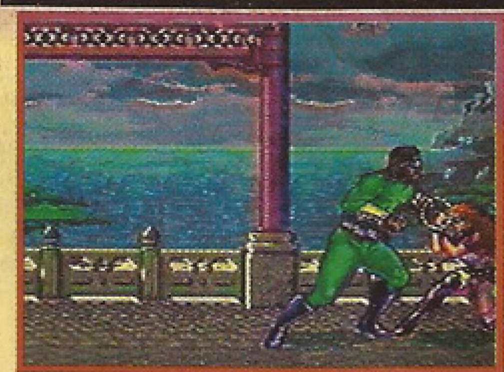
Opciones a montones - ¡Configurá a tu gusto y a jugar!

BLADE



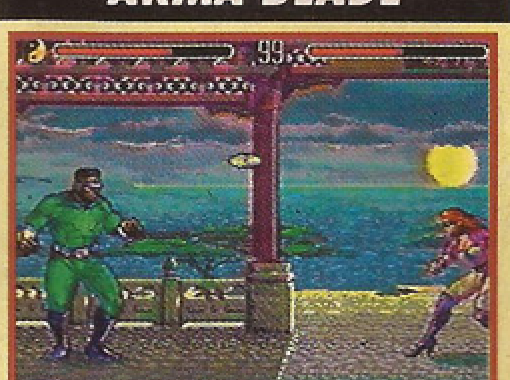
Nombre completo: Jonathan Blade
Ocupación: cazador de recompensas
Epoca en que vivió: 2030
Estilo de lucha: Kenpo

FURIA SALVAJE



10 golpes en el pecho del adversario: 3 patadas al mismo tiempo

ARMA BLADE



← 5seg. → + GD GM

DIRECTO BLADE



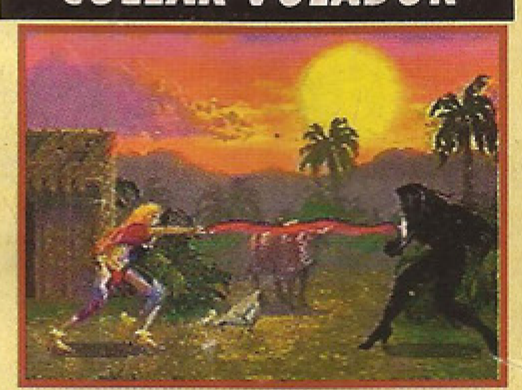
← 5seg. → + GM + GF

JETTA



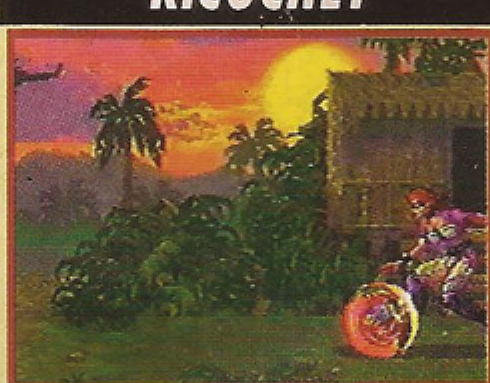
Nombre completo: Jetta Max
Ocupación: trapecista
Epoca en que vivió: 1899
Estilo de lucha: Savate y Pencak Silat

COLLAR VOLADOR



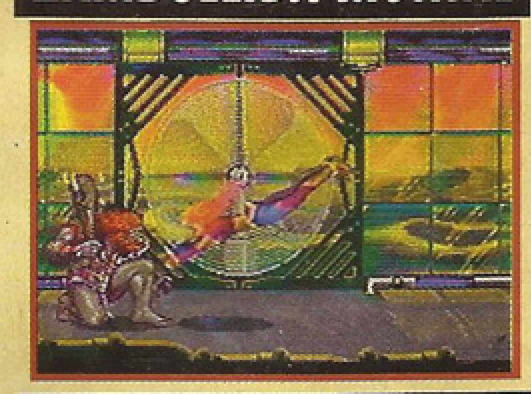
← 5seg. → + GF

RICOCHET



↓ 1 seg. ↑ + GD (hacia la izquierda) o GF (derecha)

ZAMBULLIDA MORTAL



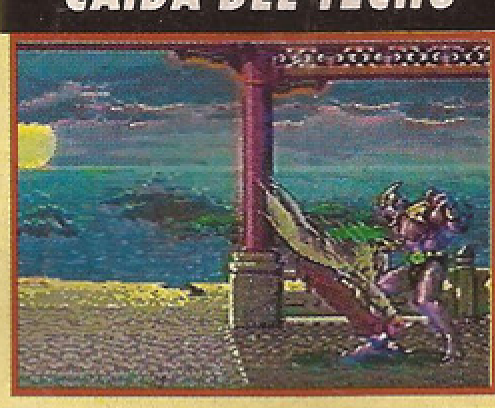
Viniendo de arriba, apretá PF. Sólo se puede hacer tras el péndulo

LARCEN



Nombre completo: Larcen Tyler
Ocupación: ex asaltante
Epoca en que vivió: 1920
Estilo de lucha: Kung Fu

CAIDA DEL TECHO



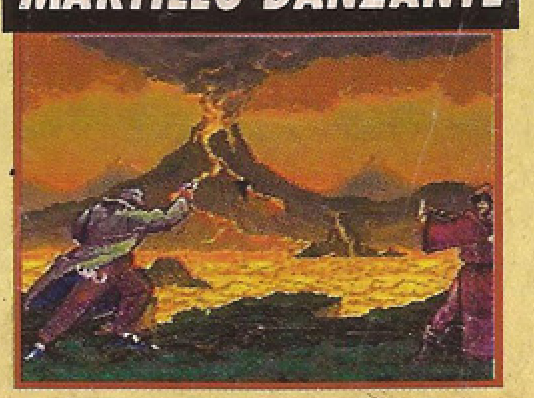
↓ + GM o GF. Sólo es posible después de pegarse al techo.

CURVA DE FUERZA



PD + GM + GF

MARTILLO DANZANTE



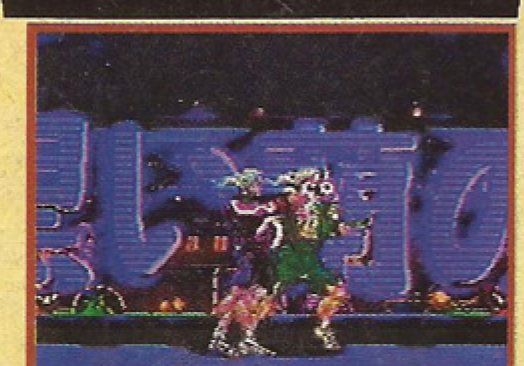
GF + GM + GD

MIDKNIGHT



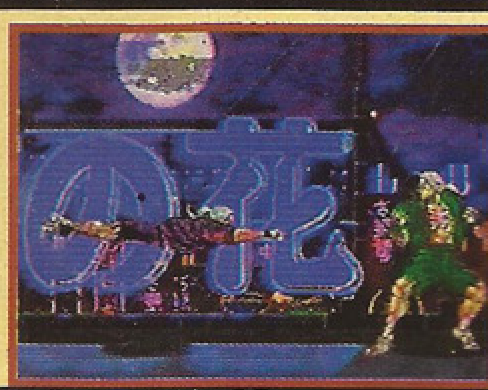
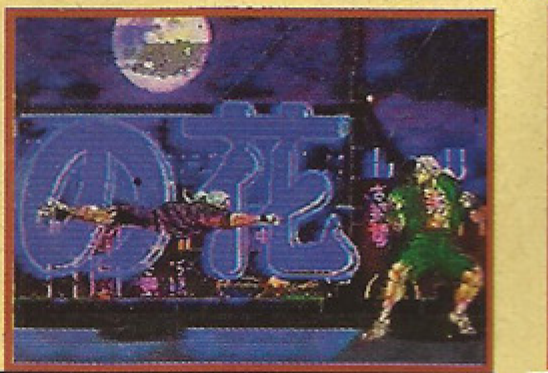
Nombre completo: Mitchell Midleton Knight
Ocupación: Bioquímico
Epoca en que vivió: 1967
Estilo de lucha: Jeet Kune Do

DRENAJE DE VIDA



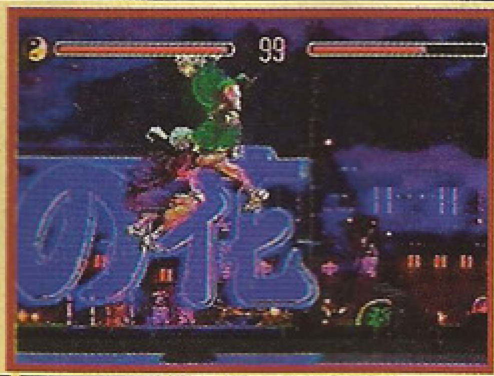
Mantener cierta distancia ➔ + tres botones de golpe

TORPEDO APLASTADOR

← 5 seg. ➔ + GF

ESTACA DE TECHO

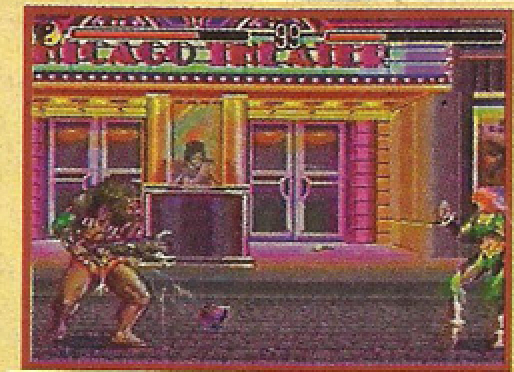
↓ 5 seg. ↑ + PF

SLASH



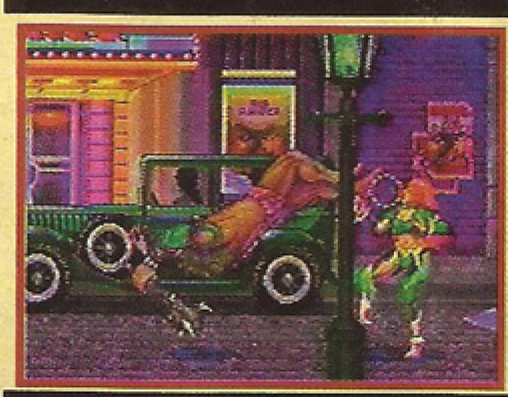
Nombre completo: Slash
Ocupación: cazador prehistórico
Epoca en que vivió: 50.000 A.C.
Estilo de lucha: Pain

DE-CLAW



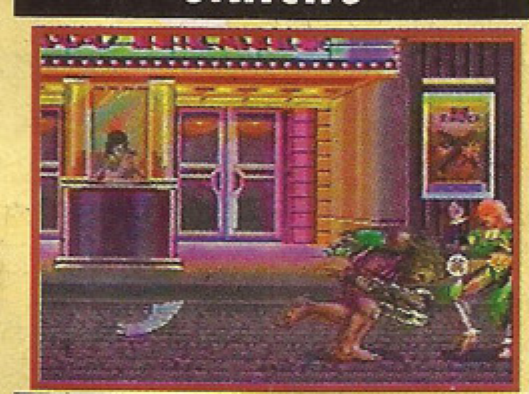
← 5 seg. ➔ + GF

PATADA CON 2 PIES



PD + PF

GANCHO



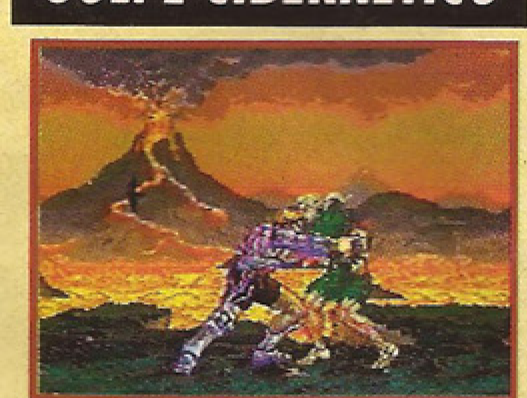
← 5 seg. ➔ + PF

RAX



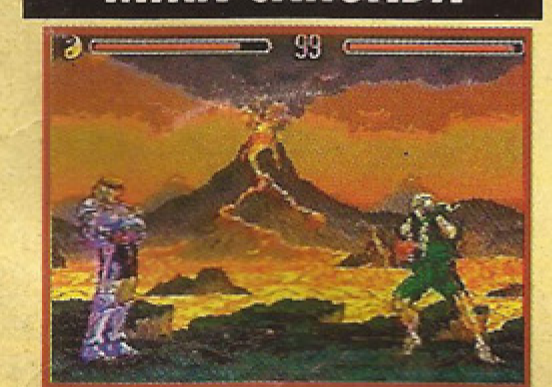
Nombre completo: Rax Coswell
Ocupación: luchador cibernético
Epoca en que vivió: 2345
Estilo de lucha: Kickboxing May Thai

GOLPE CIBERNETICO



Tres botones de golpe

MIRA CARGADA



PD + PM

SOBRECARGA



PD + GF

TRIDENT



Nombre completo: Trident
Ocupación: gladiador
Epoca en que vivió: 110 A.C.
Estilo de lucha: capoeira

DARDO DE PLASMA



← 5 seg. ➔ + GF

REMOLINO TRIDENT



Tres botones de golpe al mismo tiempo

MODO LIQUIDO



Tres patadas al mismo tiempo

SHADOW



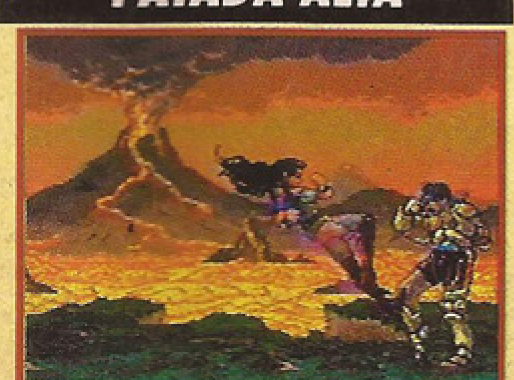
Nombre completo: Shadow
Ocupación: asesina
Epoca en que vivió: 1993
Estilo de lucha: Taijutsu y Ninjitsu

ATAQUE VENTILADOR



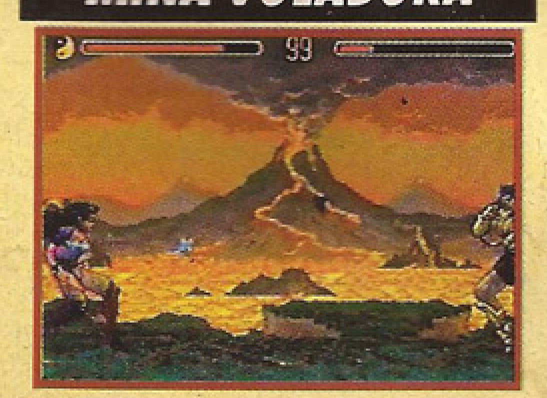

← 5 seg. ➔ + cualquier botón de patada

PATADA ALTA



↓ 5 seg. ↑ + PM

MINA VOLADORA



← 5 seg. ➔ + GF

XAVIER



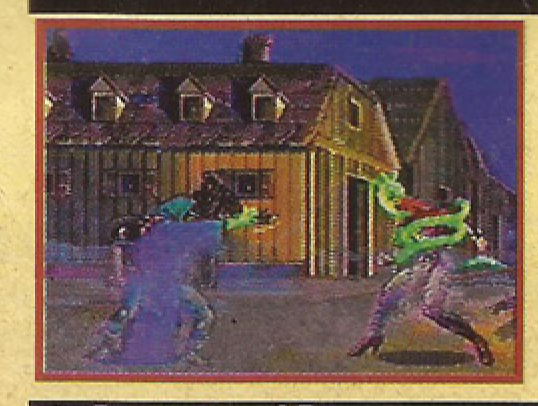
Nombre completo: Xavier Pendragon
Ocupación: brujo / alquimista
Epoca en que vivió: 1692
Estilo de lucha: Hapkido Cane

ESTALLIDO TRASERO



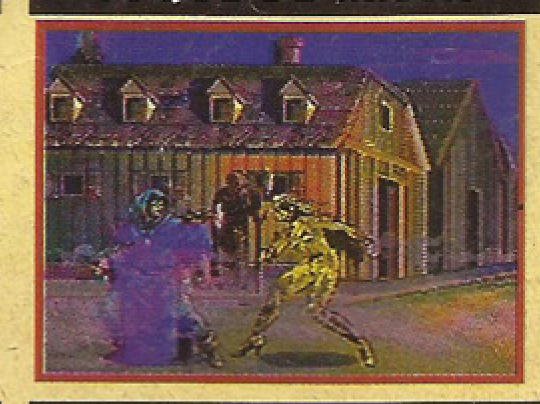
← 5 seg. ➔ + GD

TRAMPA DRAGON



← 5 seg. ➔ + GF

TOQUE DE MIDAS



← 5 seg. ➔ + GM



¡Increíble! ¡Fantástico! ¡Genial! Sega se las arregló para hacer un pinball alucinante. Grande, lindo, difícil y super original, Sonic Spinball es el sueño de cualquier pinballmaníaco. Vos controlás a Sonic. En la mayor parte del tiempo, el puercoespín es una bolita de pinball como cualquier otra. Pero de vez en cuando vuelve a ser ese puercoespín loquito que todos adoramos. Eso quiere decir que puede girar encima de los jefes, dar un pique para salvarse de monstruos pesados y hasta quedar colgado en rincones estratégicos. El resultado es un game dinámico y fascinante. ¡Perfecto!

SONIC SPINBALL / Sega			
Pinball 8 Mega			1 a 4 jugadores
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Flippers y Esmeraldas

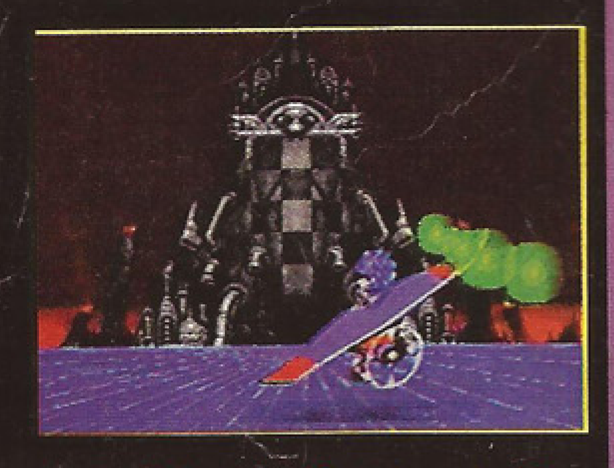
Como en los pinballs tradicionales, tenés que cumplir algunos objetivos antes de pasar de fase. Para llegar al jefe, es necesario juntar todas las esmeraldas de cada fase. Pero hay que trabajar mucho y bien antes de poder conseguir las gemas. Derribar banderitas, destruir barriles, accionar palancas, acabar con cocodrilos (¡?¡) y cosas por el estilo. Como ya te estarás imaginando, nada es previsible en el game.

Después de completar una fase, reventando al jefe y todo lo demás, tenés acceso a una fase de bonus. En ellas, tenés la oportunidad de juntar muchos puntos. El aspecto visual es siempre parecido. Robotnik delante tuyo tratando de obstaculizarte, y unos blancos detrás de él. Tenés que destruir los blancos para liberar a los amigos de Sonic y, enseguida, deshacerte de Robotnik.

Tres Bolas, Ningún Continue

Además de preocuparte por todo esto, intentá hacer muchos puntos. Veinte millones dan una bola extra. Vos comenzás el juego con tres bolitas y no tenés derecho a ningún Continue. ¿Re-difícil, no? Entonces, tratá de convertirte en campeón. Ah, el Direccional ayuda bastante. Controla la trayectoria de la bolita. Usalo para evitar esas bolas testarudas que caen derecho.

Sonic Spinball es para dejar con la boca abierta. Incluso, si no te gustan los pinballs, andá a buscar este game. Es diversión garantizada. Llamá a tus amigos y hacé un campeonato divertidísimo. Hasta cuatro jugadores pueden participar del mismo partido. ¡Una masa para los fines de semana!

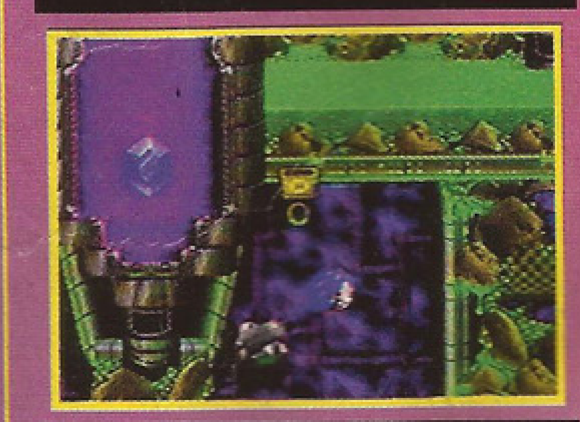


Este castillo es la torre de comando de Robotnik. Si todo sale bien, vas a entrar en él en la cuarta fase.

TOXIC WASTE

Esta primera fase es una buena prueba. Ideal para convertirte en campeón en los comandos. Si perdés más de una bolita, da Reset y entrenate más.

ENTREGANDO EL ORO



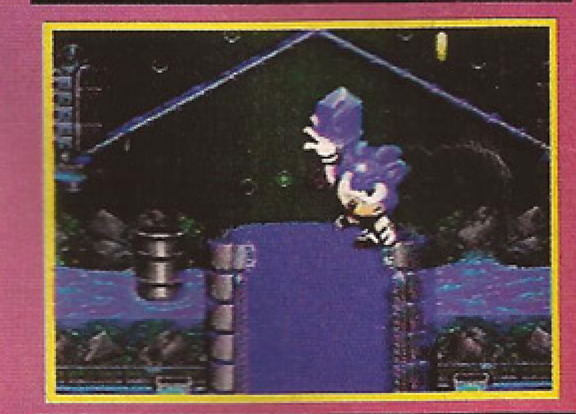
Acertale a las dos llavecitas de la parte de arriba para liberar el acceso a la primera esmeralda.



Enseguida, tenés que subir. Andá hacia la izquierda. Es más fácil.



En esta pantalla, dejá caer la bolita. Subí al botecito y remá hacia la derecha.



Cuando llegues al final de la línea, saltá para conseguir la primera esmeralda.



Acertale a esta llavecita. Bloquea el pasaje hacia esta pantalla.



Enseguida, podés hacer dos cosas: acertarles a estos barriles o a los cocodrilos tres veces seguidas.



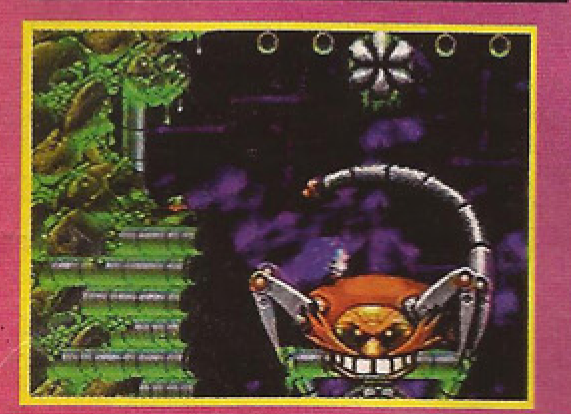
Después de deslizarte por la rampa, saltá en el flipper y entrá con todo por este túnel.



¡Epa! Hora de andar en tren. ¡Fijate qué locura, man! Bajá para conseguir la segunda esmeralda.



Hacé lo mismo que antes y subí para encontrar al jefe. Mirá esa figura. Entrá en el agujero del medio para salir por encima del mismo.



Para acabar con este cover de Robotnik, metete entre sus garras y quedate saltando.



Si salís, no hay error. Quedate en las plataformas laterales atacándolo con saltos. Ah, las gotas verdes intentan impedir que subas.

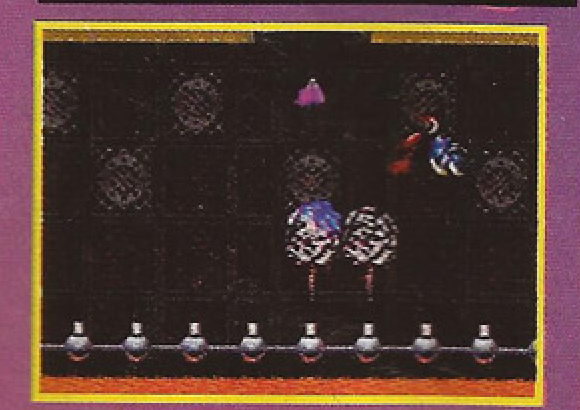
PRIMERA FASE DE BONUS



Tenés tres bolas para acertarle a las columnas del fondo dos veces y después meter una en la oreja de Robotnik. Tomate un poco de trabajo para juntar muchos puntos.

LAVA POWER-HOUSE

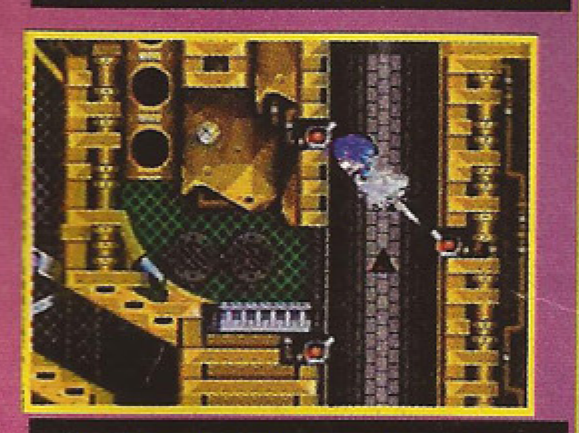
La cosa comienza a recalentarse. Si la bola cae por el medio, adiós. Te esperan mil sorpresas...



Quedate saltando encima del vapor para subir y conseguir la primera esmeralda de esta fase.



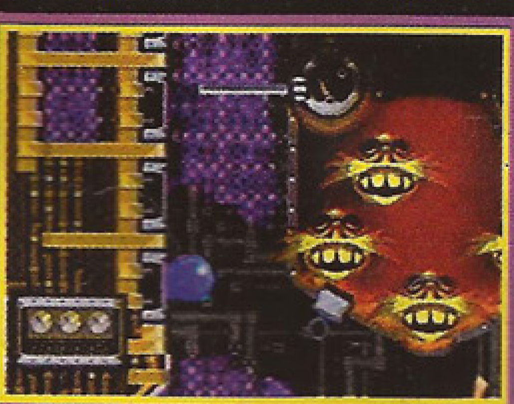
Mandá la bola tres veces seguidas al corredor guardado por este tipo.



¡Subidaza! El vapor es accionado por los botones. Andá hasta el tope y conseguí la segunda esmeralda.



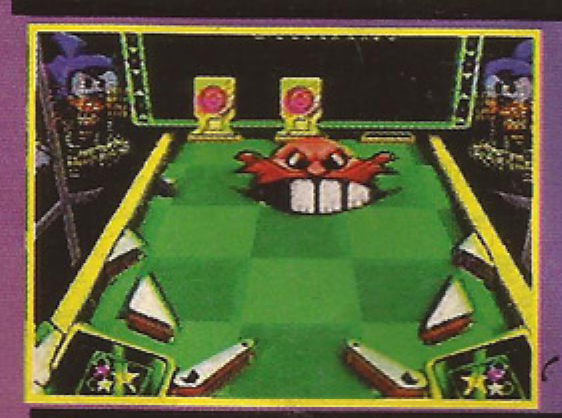
Robotnik en dosis cuádruple. Subí por los laterales y entrá en su cúpula. Detoná a uno por vez.



Cuando seas arrojado hacia afuera, caé hacia la izquierda. Subí y destruí al jefe. Disfrutá viendo hervir a Robotnik...

CUANDO ESTES EN DUDA SOBRE QUE HACER, SEGUI LAS FLECHAS Y LUCES DE COLORES

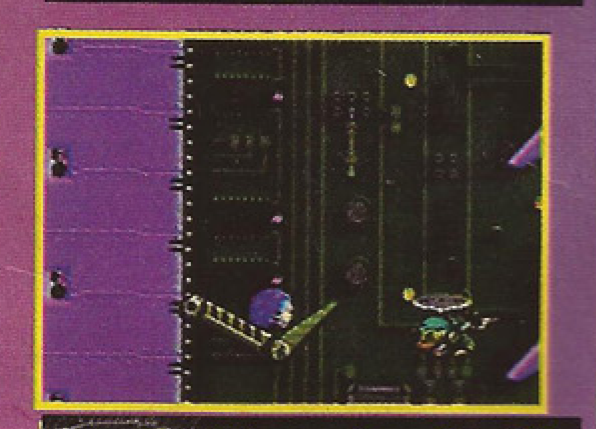
SEGUNDA FASE DE BONUS



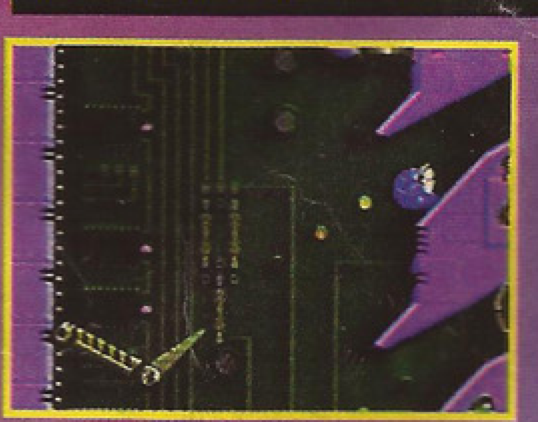
Hermosa sonrisa, Robotnik. Dale con todo al canalla. Antes, acertale a los tres blancos del fondo.

MACHINE

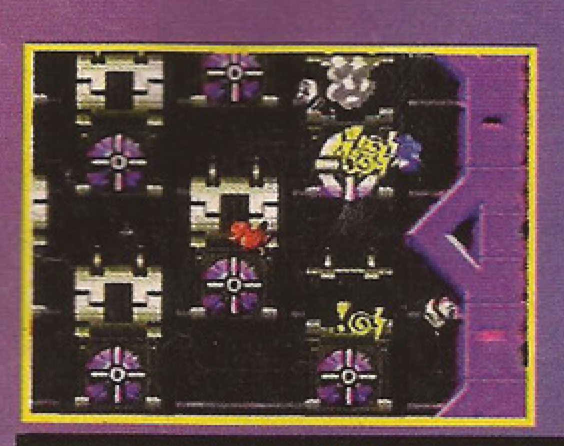
Aquí hay muchas cosas para hacer. No vas a ver nada repetido ni viejo. El truco es explorar y no dejar caer la bolita.



¡Uau! Este flipper sube solito. Sólo tenés que quedarte quieto. Cuando quieras parar, basta moverte.



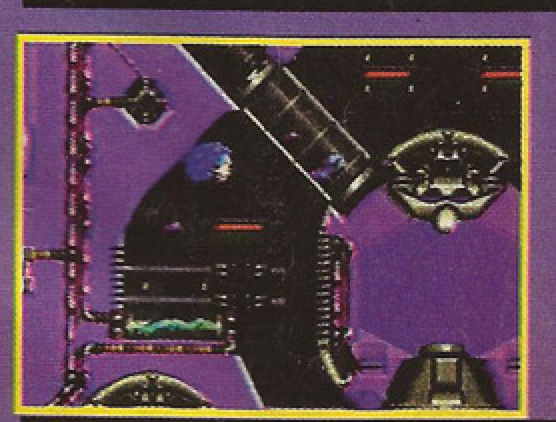
Entrá en la última rampa de la derecha para llegar a la 3ª esmeralda.



¡Truquito! Quedate golpeando los paragolpes de goma hasta que aparezca la 4ª esmeralda.



Reventá el primer cuervo para liberar el acceso al jefe. No revientes al bicho de la izquierda, si no la cosa se atasca.



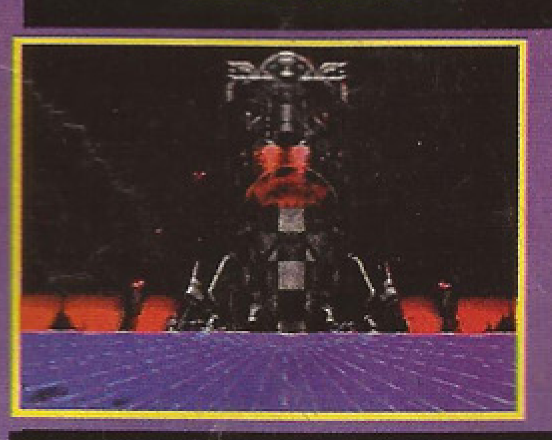
Jefe: comenzá destruyendo los dos tubos laterales y entrá en el medio de ellos. ¡Listo!

TERCERA FASE DE BONUS



Destruí todas las gallinas para liberar a Tails y, de paso, ganar un montón de puntos.

LOCURA



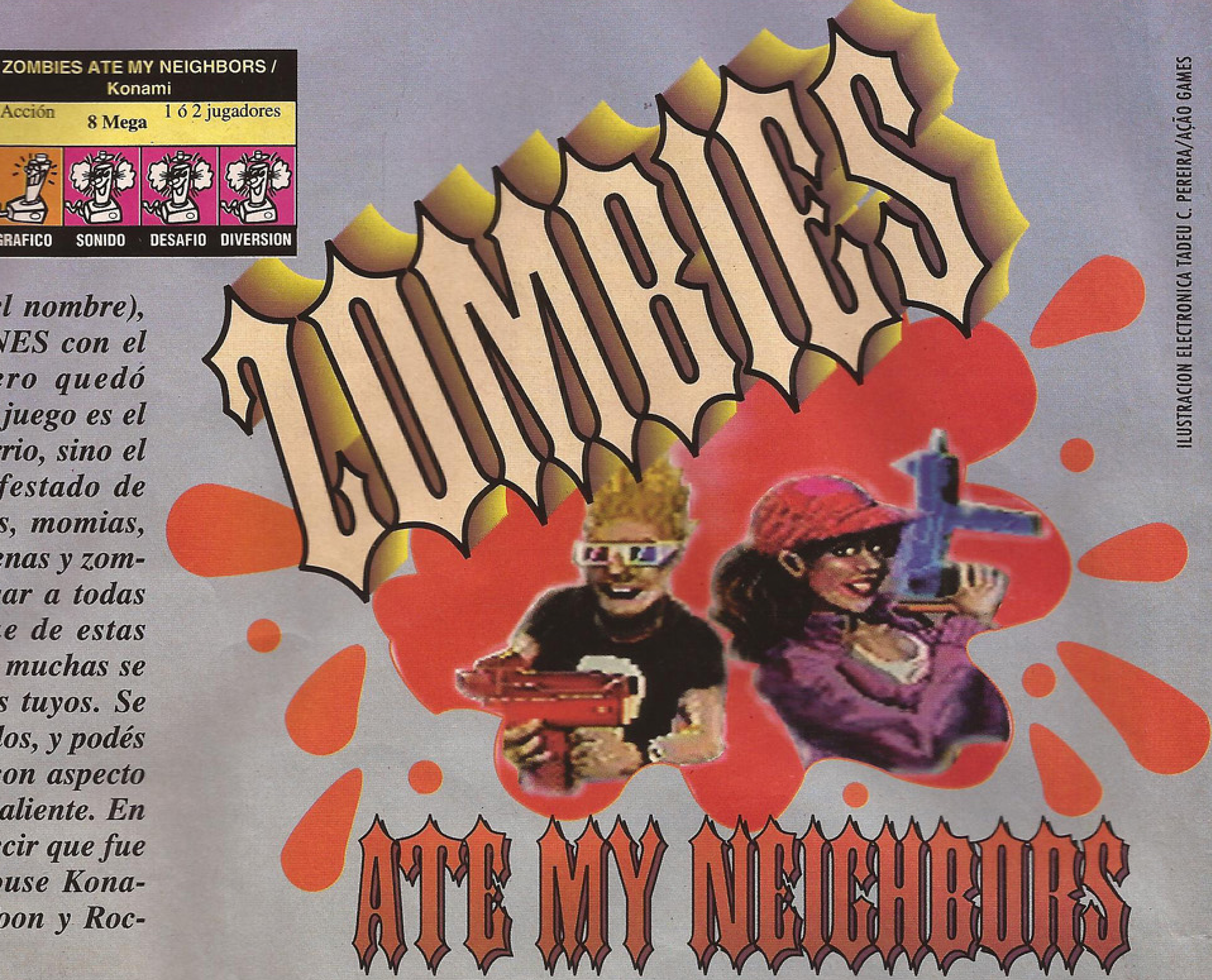
¡Uau! Robotnik se desmorona con su castillo. La cuarta fase está comenzando.



¡El ambiente aquí es punk, brother! No da ni para respirar. Son detalles y más detalles. ¡Entrenate mucho!

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS / Konami			
Acción	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Zombies Ate my Neighbors es un juegazo re-copado, de esos de quitarse el sombrero. Los Zombies se Comieron a Mis Vecinos (esa es la traducción del nombre), ya había salido para SNES con el nombre Monsters, pero quedó igualito. ¡Por suerte! El juego es el siguiente: no sólo tu barrio, sino el mundo entero, está infestado de muertos-vivos, vampiros, momias, arañas gigantes, alienígenas y zombies! Tu misión es salvar a todas las personas del ataque de estas criaturas tan pesadas. Y muchas se transforman en gemelos tuyos. Se puede jugar solo o de a dos, y podés elegir entre un loquito con aspecto punk y una chica muy valiente. En cuanto al game, basta decir que fue producido por la softhouse Konami, la misma de Tiny Toon y Rocket Knight.



ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

No te Desorientes

Zombies tiene 55 fases. ¿Grande, no? Pero vale la pena, ya que la dinámica del juego es muy buena. Todas estas etapas son laberintos camuflados de pirámides, barrios o cementerios. Cada ítem sirve para algo. Y podés orientarte por el mapa en el ángulo derecho de la pantalla para saber dónde están las víctimas de los monstruos.

LA ULTIMA PERSONA QUE SALVES ES CRUCIAL. SI ALGUNA CRIATURA ELIMINA AL ULTIMO INFELIZ, APARECE GAME OVER. ¡SIN PROTESTAS!

PASSWORDS	
FASE 5	CYZQ
FASE 9	XBRM
FASE 13	DCFK

COMANDOS	
A + B	Elige arma
A + C	Elige ítem
B	Usar arma
C	Usar ítem

TRUCOS DE LA CACERIA

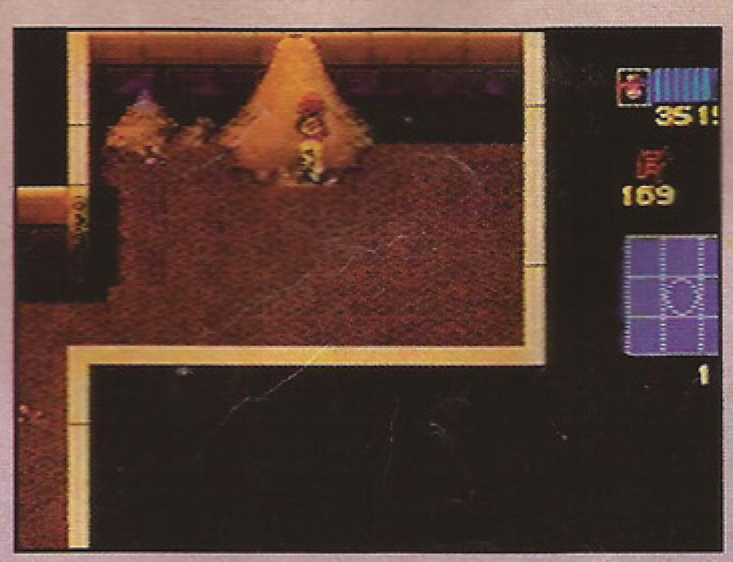
Aprendé algunas mañas y no perdones a los monstruos



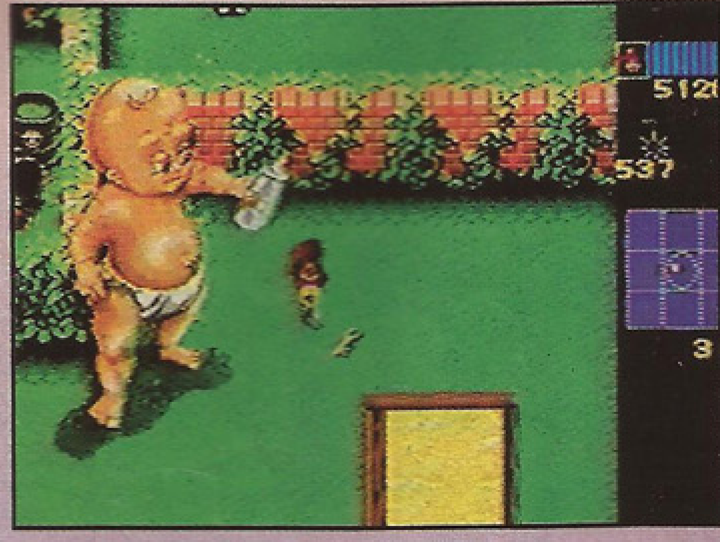
¡Epa! Apareció una pared con grieta o vidriera, disparale usando bazuca.



Cuidado con algunos armarios, donde pueden aparecer cosas del más allá...



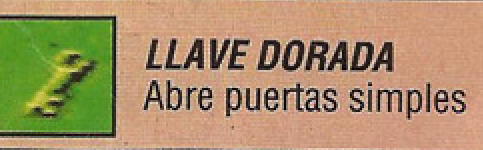
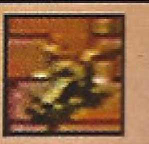
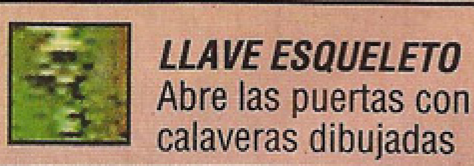
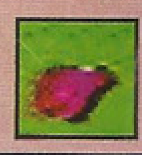
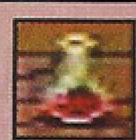
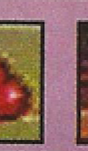
Tirale a los montones de arena para encontrar armas, objetos o pasajes secretos.

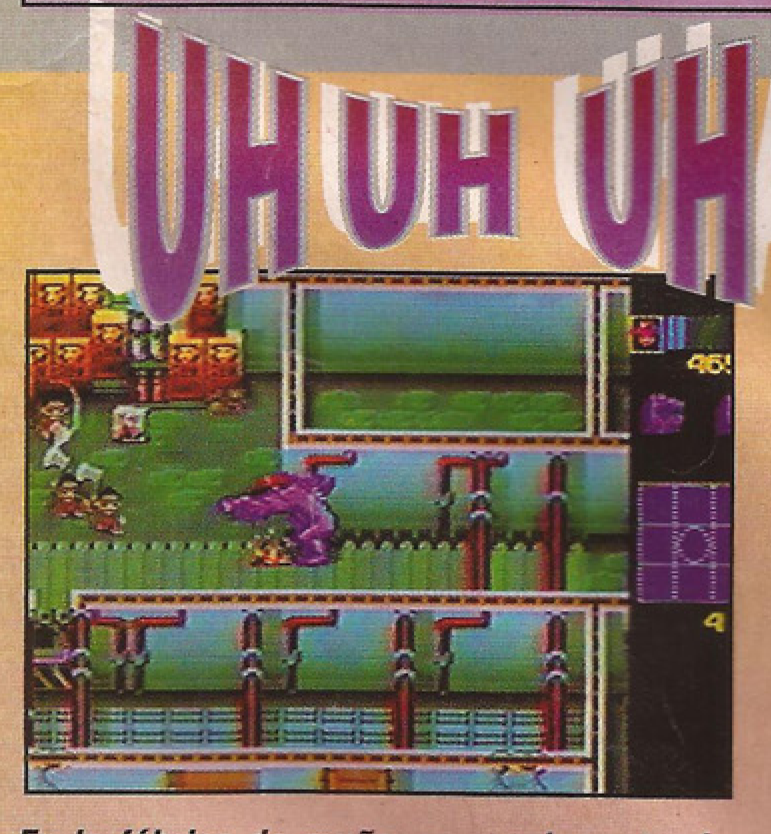


En la fase 8 intentá reventar este bebé gigantesco y después agarrar la llave-esqueleto.

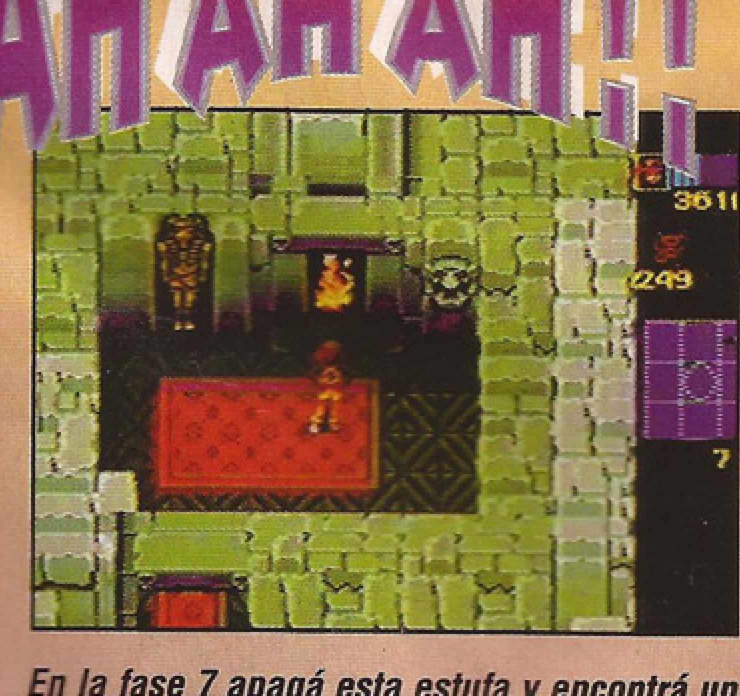
ITEMS A MONTONES

Este game tiene ítems a montones. Pero es necesario saber usarlos según aparece cada situación de juego. Fijate en algunos de los más importantes

 ***CAJA DE PRIMEROS AUXILIOS*** Recupera toda la energía	 ***ZAPATILLAS*** Aumenta tu velocidad temporariamente
 ***LLAVE DORADA*** Abre puertas simples	 ***CORTADOR DE PASTO*** Para reventar hongos
 ***LLAVE ESQUELETO*** Abre las puertas con calaveras dibujadas	 ***POCION "?"*** Al tomarla, puede ocurrir cualquier cosa. Sólo usala en momentos de desesperación, ¿OK?
 ***BAZUCA*** Revienta paredes y puertas	 ***BAUL*** Explota y elimina a todos los enemigos de la pantalla
 ***AMETRALLADORA*** Comenzás con una	 ***CRUZ*** Protección temporaria
 ***POCION ROJA*** Te transforma en una poderosa criatura	 ***POCION AZUL*** Para atravesar puertas, paredes y volverte invulnerable. Dura cierto tiempo.
 ***EXTINGUIDOR*** Paraliza temporariamente a los enemigos	 ***CAJA DE JUGUETES*** Suelta payasito que distrae a los monstruos.
   ***PLATOS/TOMATES/HELADOS/CUCHILLO Y TENEDOR*** Sirven como armas de lanzamiento.	



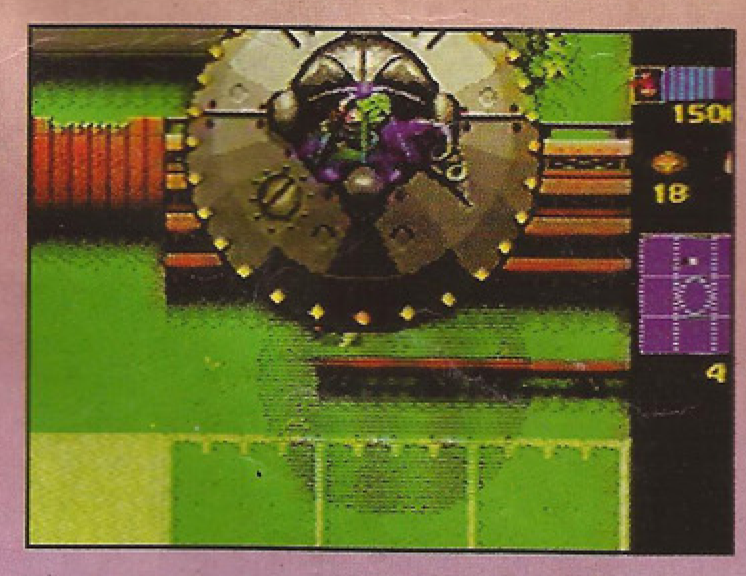
En la fábrica de muñecos asesinos, tenés que reventar todo con buena puntería.



En la fase 7 apagá esta estufa y encontrá un calabozo, donde está presa toda la gente.



Estas gelatinas son terribles: se pegan en tu cabeza y te chupan las fuerzas! Atacalas con el extinguidor de incendio.



Revisá todo el campo de fútbol americano, teniendo mucho cuidado con los marcianos y el plato volador. Juntá muchos ítems.

TIME GAL (CD)

Saltá etapas - Nunca fue tan fácil saltar etapas en un game. Basta hacer pausa en cualquier momento y apretar el C. ¿Genial, no?

GREENDOG

Cámara lenta - ¿Hay alguna fase de este juego en que vos adorarías jugar en cámara lenta? Entonces tus deseos han sido concedidos. Durante el juego, apretá Start para pausar y hacé la secuencia ↓, A, C, ← y →. Vas a oír un sonido diferente anunciando que el truco salió bien. Soltá la Pausa y divertite con la cámara lenta. Cuando te canses del juego, hacé pausa nuevamente y hacé la secuencia ← → ↑ ↓, A y C.

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

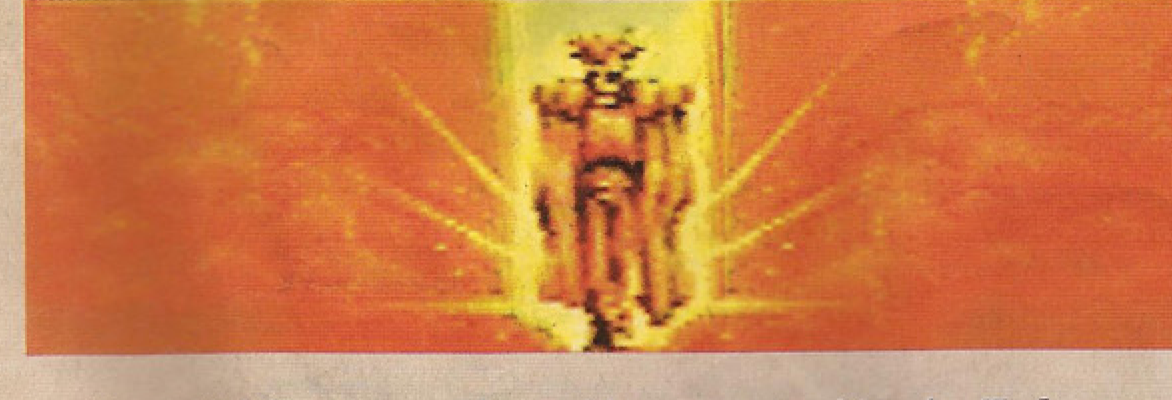
Selección de fases - Lucite en este juego con este truco rebueno. En la pantalla de presentación, hacé la secuencia ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← →. Si el truco fue hecho correctamente, vas a oír la palabra Excellent. Pero hay más: al iniciar el juego, precisás apretar Start para hacer pausa y luego, enseguida, los botones B y C para saltar a la fase siguiente.

JORDAN VS. BIRD: SUPER ONE-ON-ONE

Tiempo extra - ¿Qué tal una prolongación para hacer durar los partidos más emocionantes? Cuando el contador del cuarto tiempo llega exactamente a 00, da Start para hacer pausa en el game y pedí Time Out. Ganarás un tiempo extra de 36 minutos. Repitiendo el truco al final del tiempo extra, ganarás 100 minutos más! Esto, para esos jugadores que no se dan por vencidos.

GUNSTAR HEROES / Treasure			
Acción	16 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION





¡Zas-trás! Este game de acción parece turbinado. Todo ocurre muy rápido. Son tiros y más tiros, enemigos insistentes y otros desafíos geniales. Los gráficos mezclan en varias bromas a Sonic con aventuras de games de acción y juegos espaciales. El resultado es fantástico. Con aspectos visuales refinados, un sonidazo copante y respuesta perfecta, Gunstar Heroes puede llegar a enviciar.

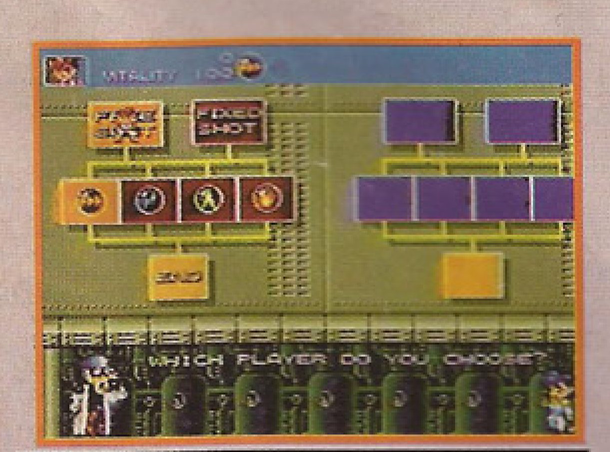
La creatividad es el punto clave del game. Las cuatro primeras fases pueden hacerse en el orden que mejor te parezca. De ahí en adelante, la locura es total.

Una única fase que vale por diez. Y todo tan alucinante que hasta respirar se vuelve difícil. ¡Una masa!

Cuatro tipos de arma

La historia es la gastada "vamos a rescatar a la enamorada". Pero ni esta telenovela tonta consigue arruinar el game. Para llegar hasta tu amada, disponés de cuatro armas diferentes. Y pueden ser combinadas hasta obtener un tiro totalmente bestial. La más genial es el láser teleguiado. Una zancadilla en el mano a mano también funciona muy bien.

Como todo gran juego de acción, Gunstar Heroes tiene una opción para dos jugadores. Así, el juego no aburre con rapidez. Y el desafío cambia en cada partido. Hablando de eso, intentá jugar solo en el nivel Hard. Serán horas de prueba de tu habilidad y paciencia. Por lo tanto, ahí va un consejo: jugá de a dos hasta tomarle la mano. Este game es sensacional. ¿Qué estás esperando? Andá a buscar Gunstar Heroes. ¡Ya!



Al empezar podés elegir tu jugador y el arma. Pero se puede cambiar de arma en el medio del juego.



Estas son las primeras cuatro fases. Al lado, damos las cuatro, de izquierda a derecha.

RESOLVEMOS EL JUEGO

Todas las fases, hasta el final.

Fase 1



Primer subjefe: quedate en el medio de su cola, tirando sin parar.



Subjefe 2: quedate parado en el ángulo izquierdo, disparando con todo.

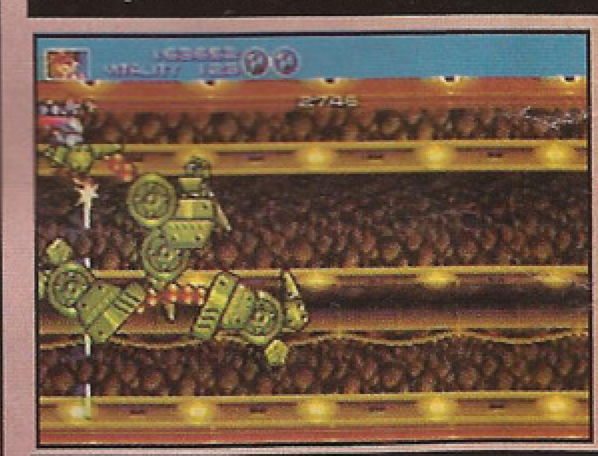


Jefecito: pegate a su pie izquierdo y mandale un láser en la cabina de la nave.

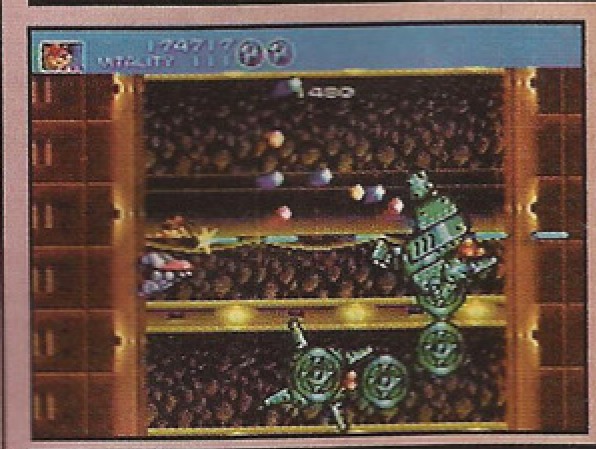
Fase 2



Para cambiar de lado en esta bajada re-loca, apretá C dos veces con ayuda del Direccional.



Jefe: acertale en cualquier lugar. Tratá de quedarte encima de él.



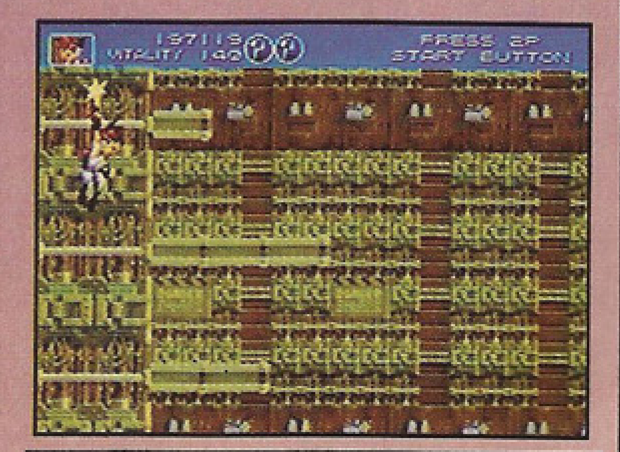
El tipo se transforma otra vez. Andá detrás de él y tirale siempre.

ESTOS SON LOS TIROS

	Tiro fuerte		Tiro teleguiado
	Laser		Tiro de fuego

MEGA

Fase 3



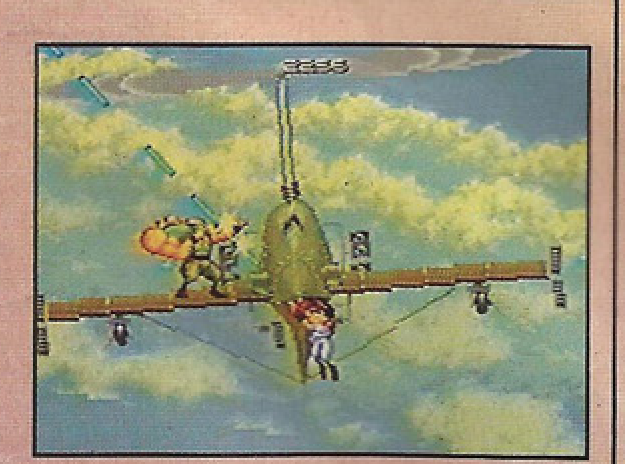
Apretá ↑ + salto dos veces para subir volando en estas plataformas.



El jefe es un troglodita. Se queda dentro de la nave. Subí por encima de ésta.



Entrá en el medio de las piernas del subjefe y tirá hasta librarte de él.



Finalmente, el jefe. Quedate colgado en la parte baja del helicóptero, tirando como loco.

PRESIONA EL DIRECCIONAL Y APRETA EL BOTON DE TIRO PARA CAMBIAR LA DIRECCION DE TU ATAQUE.

Fase 4



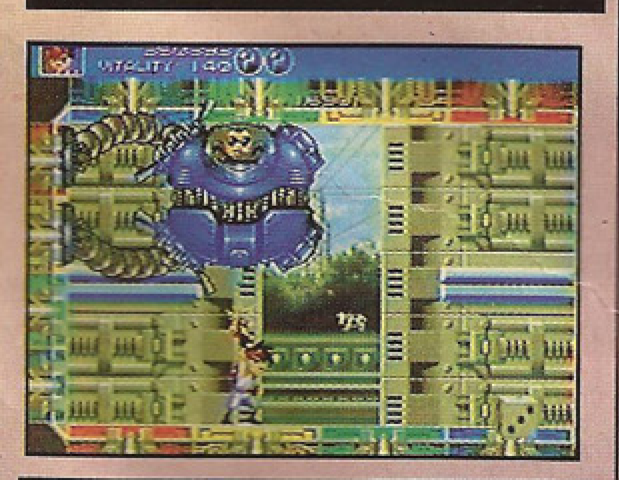
Fight! Fusilá a este tipo sin ninguna lástima.



Aquí, vos tenés que llegar a la salida dando puñetazos en los pasajes de colores.



Lucha mano a mano. Acabá con el tipo con zancadillas.



Después de mucho trabajo, el jefe. Quedate entre sus piernas tirando. Acompañá su andar.



Tenés que recorrer este tablero para llegar al jefe. Tirá los dados para conocer tu destino.

Fase Final



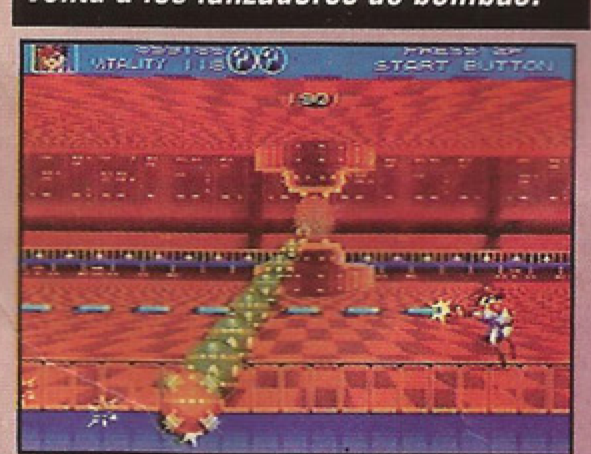
Destruí las cajas y juntá energía. Tenés que conseguir lo más que puedas.



Subjefe: es un Bison cover. Aparece todo el tiempo. Acabá con él aquí ...ya lo vas a encontrar más adelante.



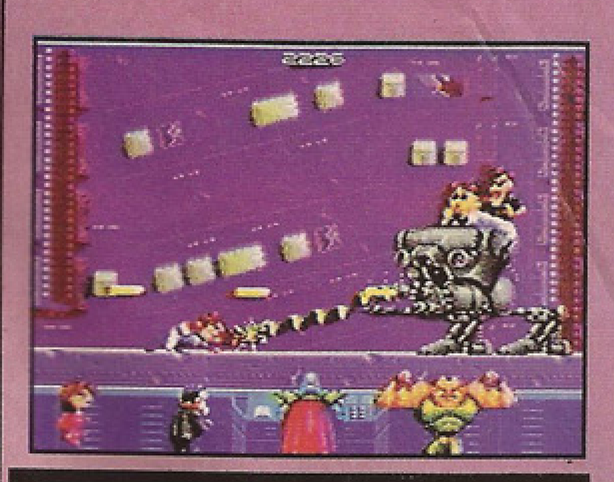
Estos cañones atacan sin parar. Quedate en el centro de la pantalla y reventá a los lanzadores de bombas.



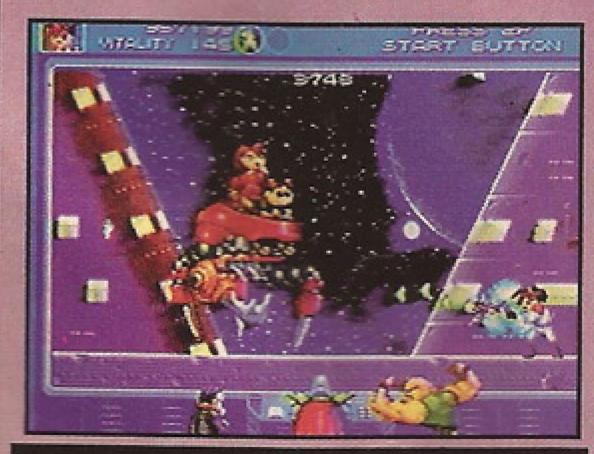
¡Qué pantalla alucinante! Saltá la cuerda y acertale al jefe en los intervalos de sus ataques.



Esta criatura está hecha de bolas. Cuidado. El tiro azul sube y el amarillo baja. Esquivá y mandate con todo.



Todos los jefes se quedan en la parte inferior. Agarrá el tiro teleguiado con láser para no tener problemas.



Primer retorno. Tirá cuando él llegue cerca, dale una zancadilla y pasá por debajo. Quedate del lado derecho.



El espantapájaros medio robótico es el último jefe del game. Tirale a las piedritas hasta que él se mueva.



Cuando se te venga encima, sorprendelo a base de zancadillas. Cuando caiga, tirale.

VOS PODES QUEDARTE CON DOS TIROS AL MISMO TIEMPO, IGUALES O DIFERENTES.





SPIDER-MAN VS. KINGPIN

El Hombre Araña está en apuros. Su eterno enemigo, el villano Kingpin, divulgó noticias falsas para perjudicarlo. Ahora todos creen que el Hombre Araña armó una bomba devastadora que hará volar la isla de Manhattan. El armatoste nuclear está programado para explotar en 24 horas. Y vos tenés solamente un día para encontrar la bomba, desactivarla y desenmascarar a Kingpin. Además, como si esto fuera poco, tu novia Mary Jane ha sido raptada. Entonces, también tenés que rescatar a tu amada. ¡La vida de un superhéroe no es fácil!



Paseo por la Ciudad

Después de las animaciones de la apertura, aparece delante tuyo un gran mapa. Representa a Nueva York. Hay unos círculos con la carita de los villanos de cada fase. Vos podés hacer las fases en el orden que se dé en la pantalla. No importa. De uno u otro modo, el enfrentamiento final siempre es contra Kingpin.

Para salvar a tu ciudad, disponés de algunas armas y golpes. Magia de tela, tela que sujeta, tela tipo Tarzán, puñetazo, patada y voladora. La tela (Web) sólo es infinita en el modo Easy. Por lo tanto, en los demás casos tratá de economizarla. Solamente tenés una vida. Cuando la energía se acaba, chau. Pero no te aflijas mucho, porque el game tiene Continues infinitos.

Versión Sensacional

Spider-Man X Kingpin para Sega CD es una versión mejorada del cartucho original para Mega.

Las fases son mayores, los movimientos están más rápidos y las animaciones son para quitar el aliento.

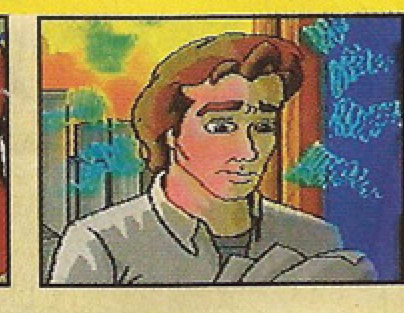
Eso sin hablar del sonido. Las músicas son perfectas. Se oye de todo un poco: rock, pop, temas instrumentales y otras maravillas. ¡Una masa!

Este game llegó para demostrar que un buen software es tan importante o más que una consola de avanzada. Hablá con ese amigo que tiene Sega CD y programá una fiesta de gráficos alucinantes y un audio de lo mejor. Aprovechá el game hasta el final y presenciá el triste fin de cada jefe.

MEGA

MIRA QUE PRESENTACION

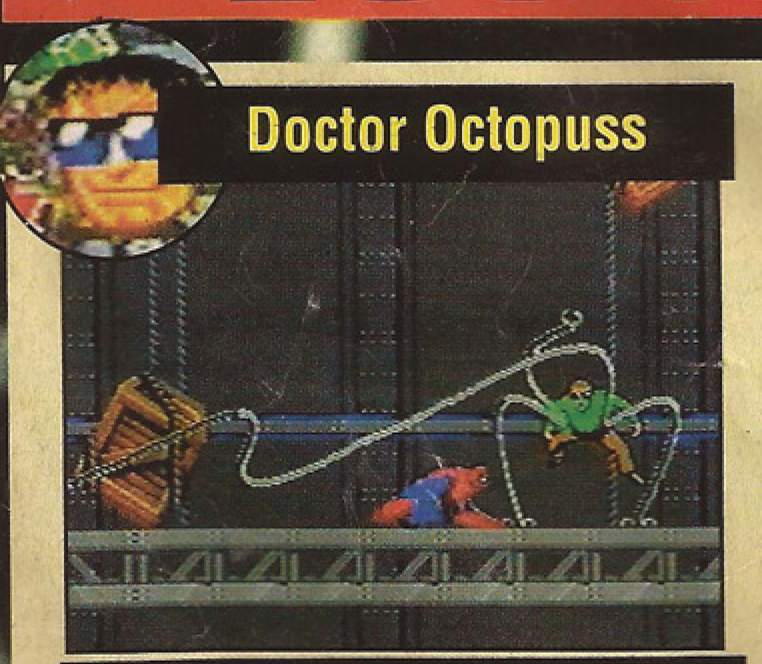


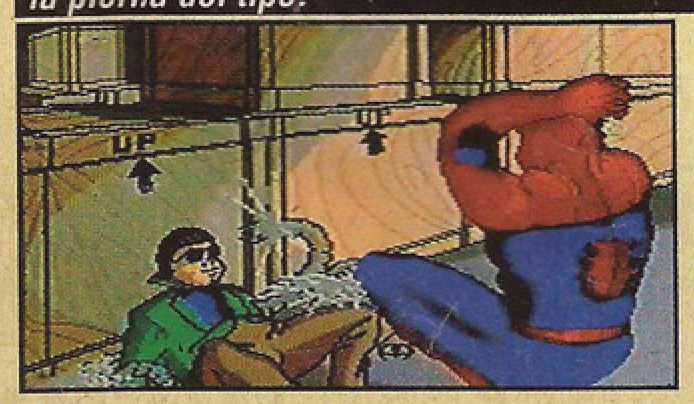


LOS JEFES DEL GAME

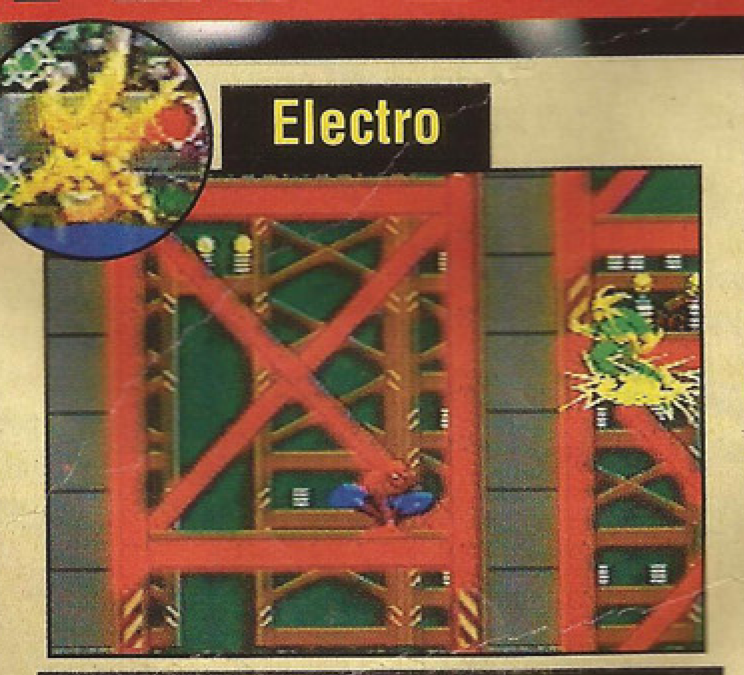
Doctor Octopuss



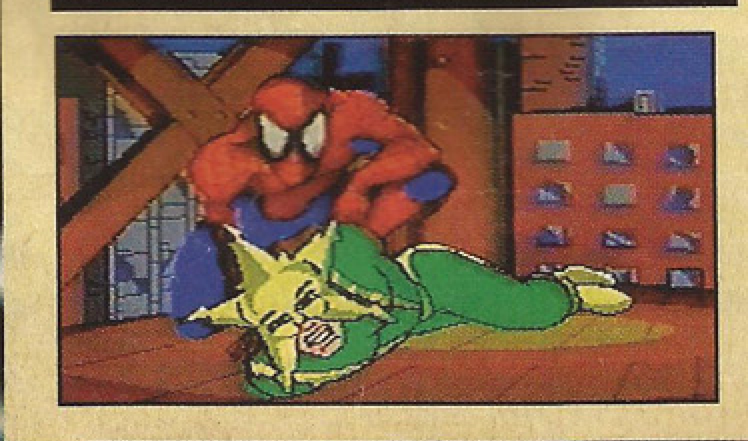
Quedate cerca del jefe. Agachate para protegerte, levantate y dale puñetazos a la pierna del tipo.



Electro



Inmovilizá a Electro con una tela y, enseguida, golpealo de nuevo. Ganás una llave.



Sandman



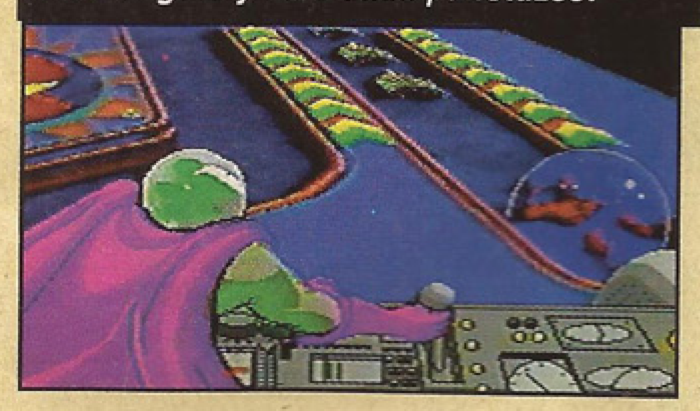
Jefecito Burbuja: tirale agua para ganar otra llave más.



Vulture



Jefe nuevo: no aparece en la versión en cartucho. Es re-fácil. Quedate agachado en el ángulo y dale unos puñetazos.



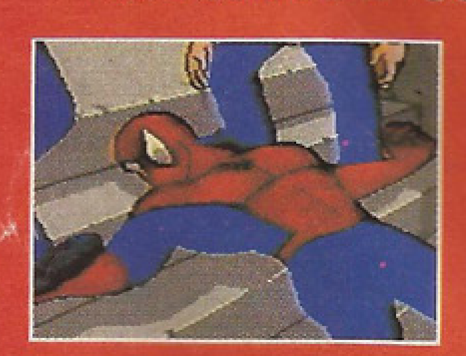
Maestro de Ilusión



Jefe: dale un golpe, esperá que cambie de lado y dale otro golpe. Continuá tu camino para conseguir una llave.



CONTINUE COPADO



Las animaciones que aparecen cuando usás un Continue son increíbles. ¡Mirá esto!

PINBALL



Nada como un buen flipper para relajarse. Lástima que éste no está a la altura del game...

Lagarto



Red de cloacas. Andá por arriba, hacia la derecha... ¡con cuidado! Es un auténtico laberinto.



Antes de reventar al Lagarto, pasá junto a él y tomá Energía. Pero no te alegres: vuelve y tenés que reventarlo de nuevo.



Duende Macabro



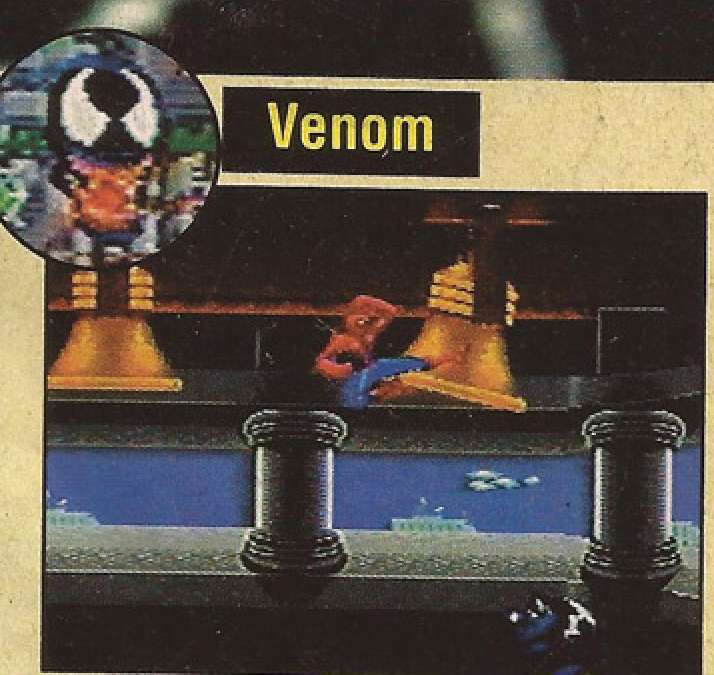
Tirá la tela y bajale el puño con todo. Esquivá el fuego que lanza.



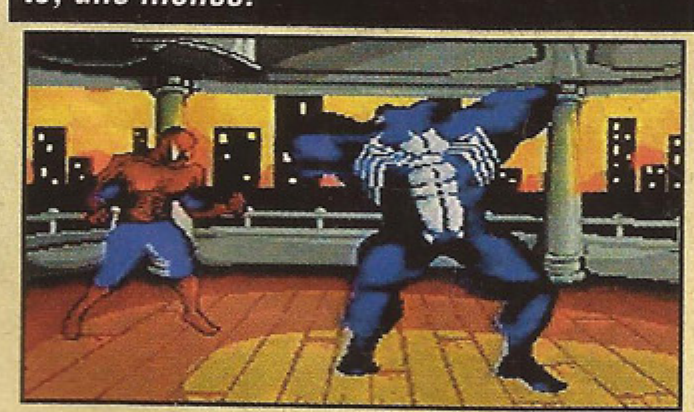
PASSWORDS

ARBOGAST	PUBLIC45
HALF2LIFE	KIDNEY2
COWBOY36	PENCIL6
HELPINHAND	

Venom



No ganás nada con golpearlo. Conducilo hasta la iglesia y tocá las campanas como loco. Venom no soporta el ruido. Listo, uno menos.



Kingpin



Tenés que terminar con Vulture y con el Maestro de Ilusión antes de enfrentar a Kingpin.

SUPERTRUCO

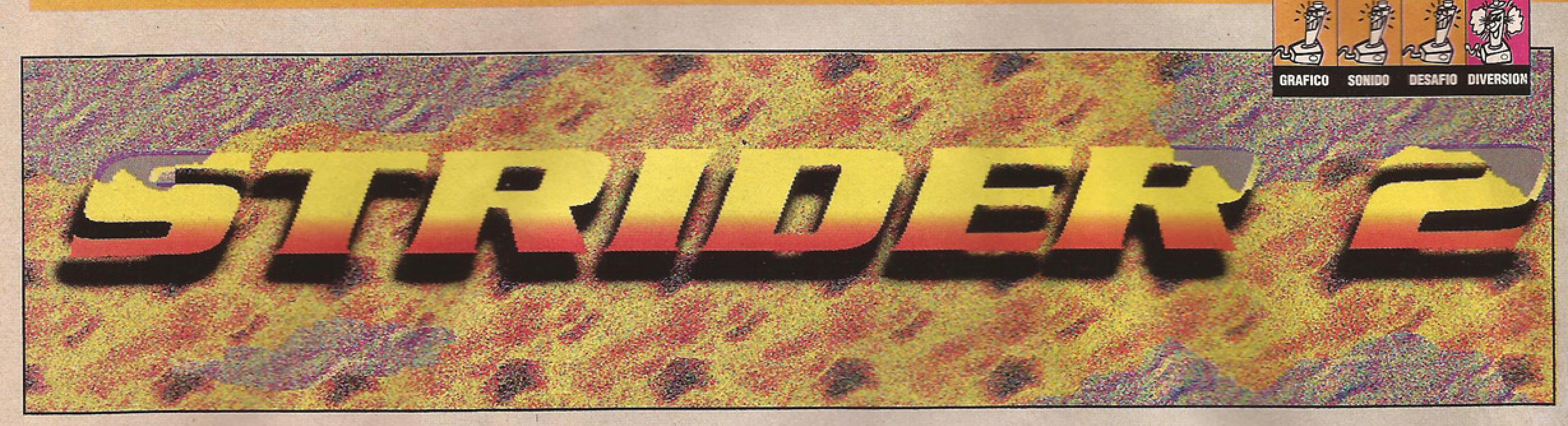


No revientes a los 3 jefecitos. Usá sus llaves para desactivar la bomba. Orientate por el color sobre ella, hacé pausa y mirá qué pasa.



Quedate junto a la pared de la derecha y dale puñetazos al tipo hasta mandarlo al espacio.

STRIDER 2 / U.S. Gold
Acción 1 jugador
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Si estabas esperando el cartucho de Strider 2 para tu Master, podés festejar. El game ya salió y está copadísimo. Para salvar a su enamorada, nuestro héroe viene con la misma onda y todos los movimientos de la versión para Mega Drive. Sólo faltaron los tiros de shurikén doble y triple y el espadazo doble. El desafío está muy bueno y da para jugar en dos niveles: easy y hard. Si te gusta la acción, te vas a recopar.

Laberintos

La principal marca de esta segunda aventura de Strider son los escenarios. Están llenos de plataformas, cuerdas, cadenas y techos. Para enfrentar todo eso, el tipo se convierte en un verdadero acróbata: se descuelga y salta hacia arriba, pega saltos en estrella y se desliza. El game tiene cinco fases, pero algunas son diferentes de la versión de Mega. Así, si te gustó aquélla, podés dar una espiadita a esta para 8 bits.

Contra el Reloj

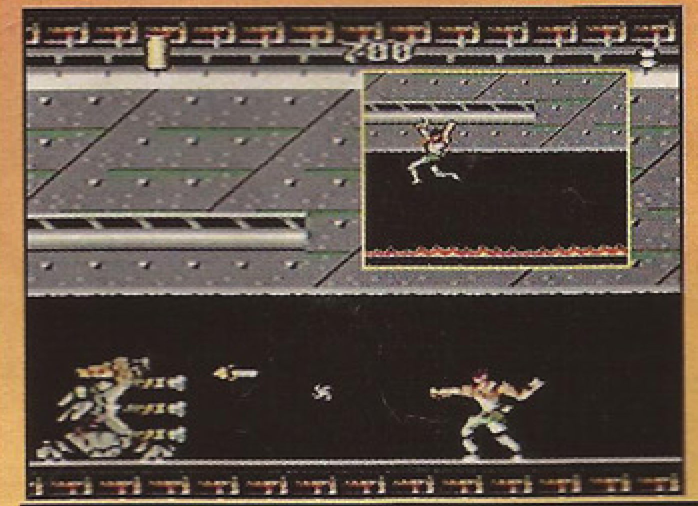
Tenés cinco minutos para terminabar cada fase. Si no lo conseguís, perdés una vida y volvés al comienzo de la fase. Quedate con un ojo en los marcadores para no perderte.

Ellos indican, en este orden, nivel de energía, número de vidas, tiempo y escudo de campo de fuerza.

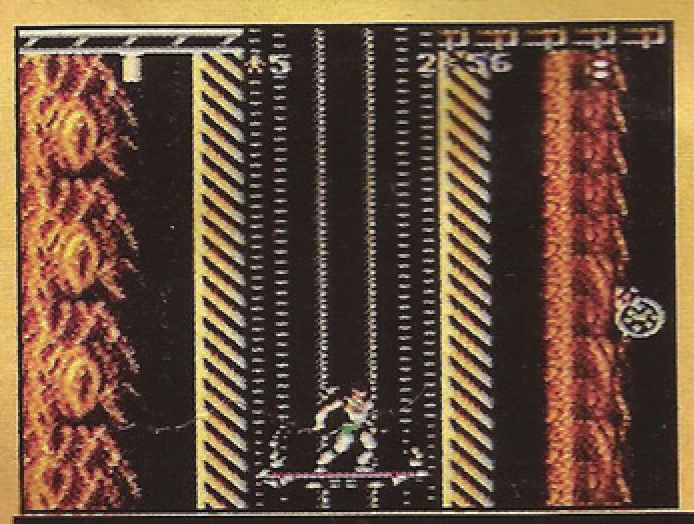
EL GAME SOLO TIENE DOS TIPOS DE ITEMS. UN CORAZON COMPLETA TODA TU ENERGIA. Y CUATRO CIRCULOS VALEN UN CAMPO DE FUERZA PARA ENFRENTAR EL JEFE.

Fase 1 — THE FORBIDDEN FOREST

Una selva llena de corazones para tu Life e ítems de energía. Subí de rama en rama y tené cuidado con los pájaros y los robots.



Este subjefe suelta misiles. Mandá shurikéns y espadazos. En cuanto explota, colgate del techo, si no la lava te achicharra.



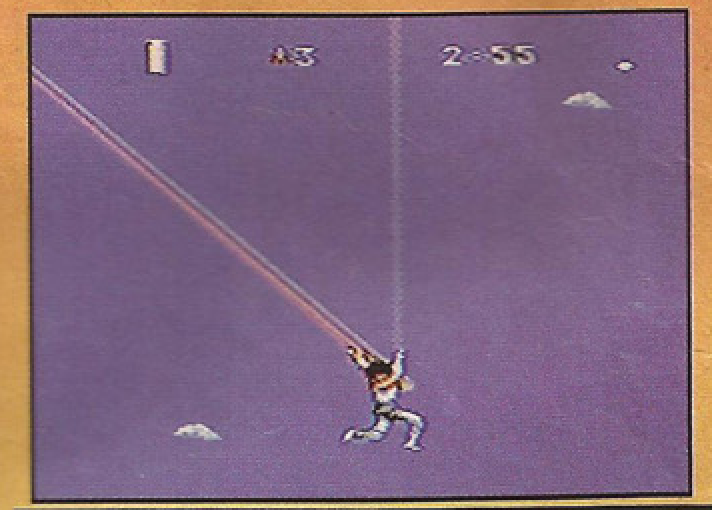
Bajá por el ascensor y tirale a la caja de la derecha para liberar un ítem de campo de fuerza. Da un gran salto para agarrarlo.



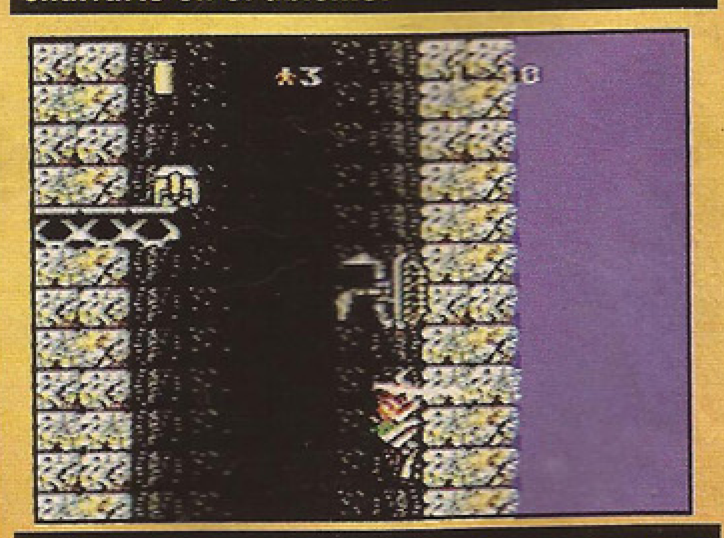
Jefazo fácil: sólo hay que quedarse saltando y mandando shurikéns y espadazos. El campo de fuerza hace el resto para vos.

Fase 2 — CASTLE METROPOLIS

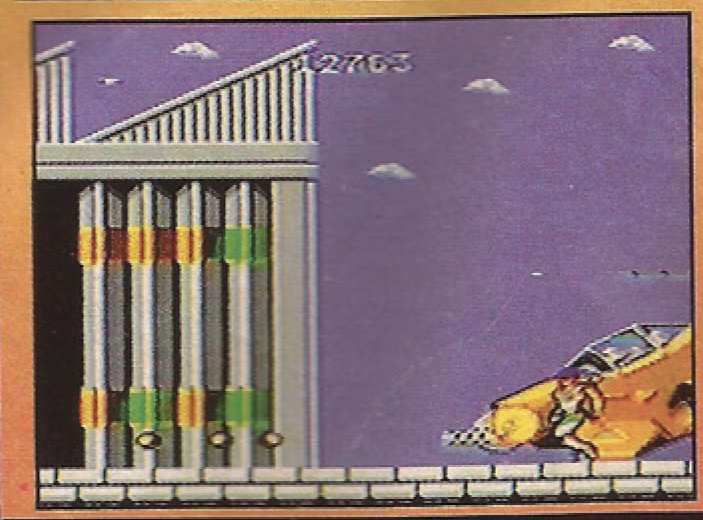
Tenés que ir colgándote y subiendo. Accioná todas las palancas con luz roja que encuentres: abren puertas que aparecerán delante tuyo.



En el tope de la fase, después de empujar la palanca, deslizate por esta cuerda y da un buen salto en el final para no despachurrarte en el abismo.



Subí este paredón reventando a los robots crustáceos y saltando de un lado hacia otro. Hay un ítem de campo de fuerza en el final.

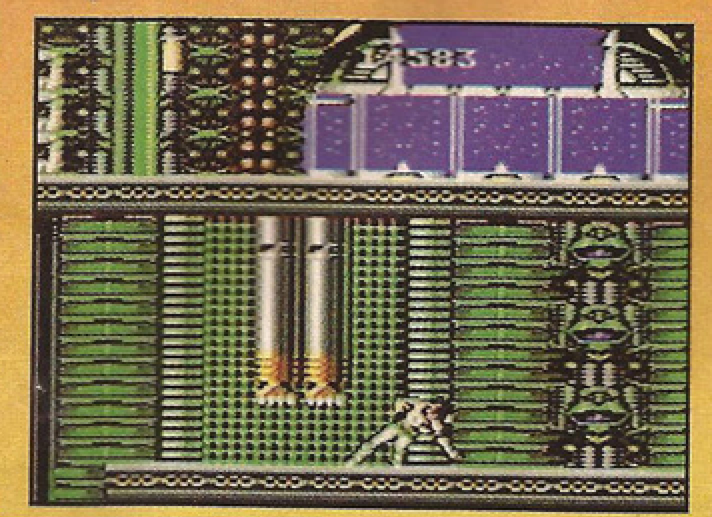


Jefe: saltá para esquivar los misiles y atacá el pico de esa cosa. Se lo puede vencer sin el campo de fuerza.

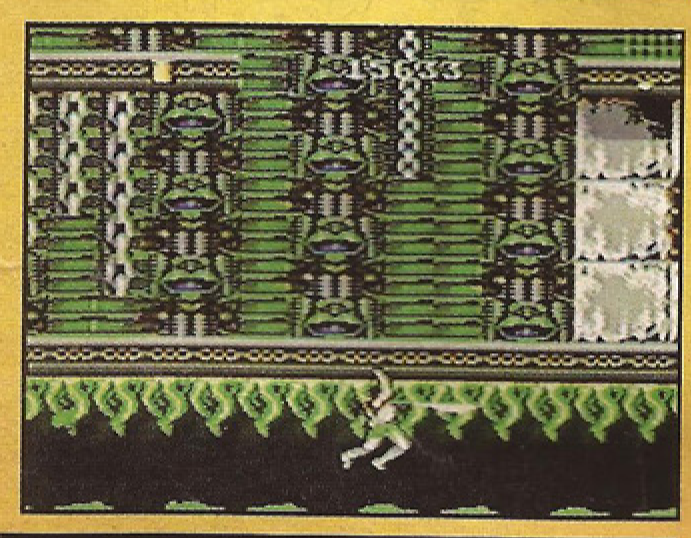
MASTER

Fase 3 — ALIEN LABYRINTH

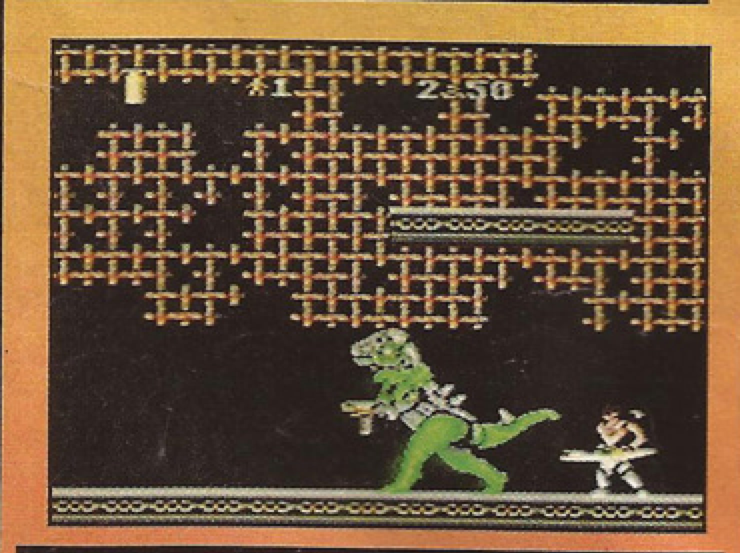
Una etapa tipo laberinto. Está llena de prensas en forma de pistón. Está atento: sólo se puede pasar deslizándote con zancadillas y sacando distancia entre las prensas.



Quedate apartado para deslizarte bajo la prensa, si no te golpeás en la otra, ¿OK?



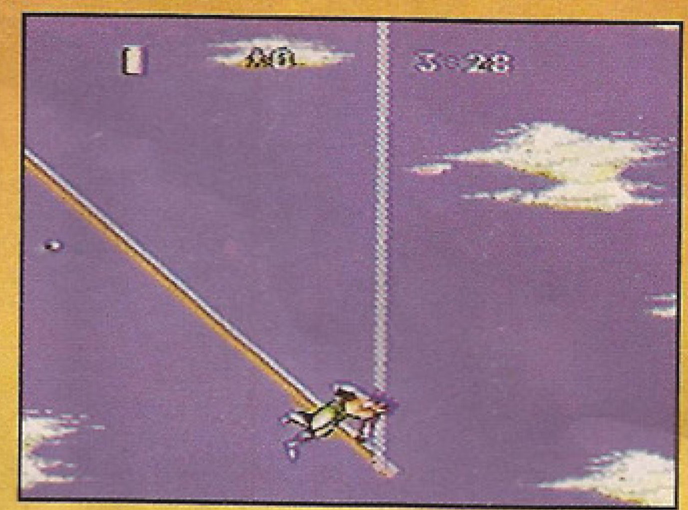
Mantenete en el techo de este foso y pasá agarrado hasta el otro lado.



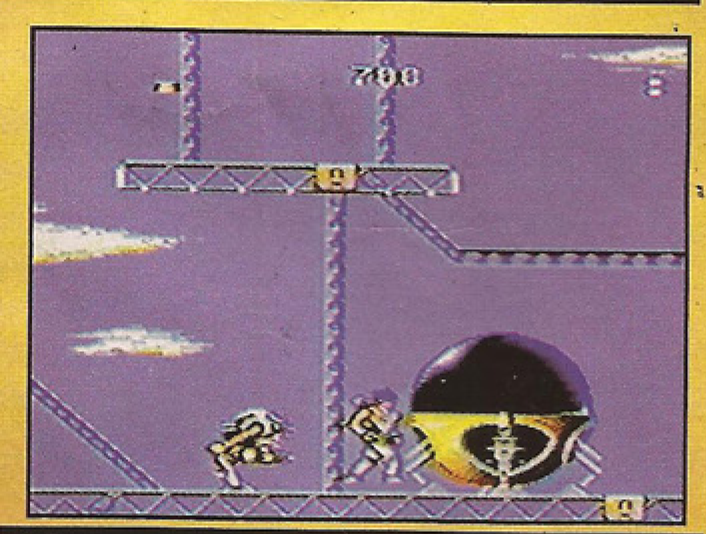
Agarrate a la plataforma sobre el jefe y tirá sólo cuando el bicho te dé la espalda.

Fase 4 — THE ROOFTOPS

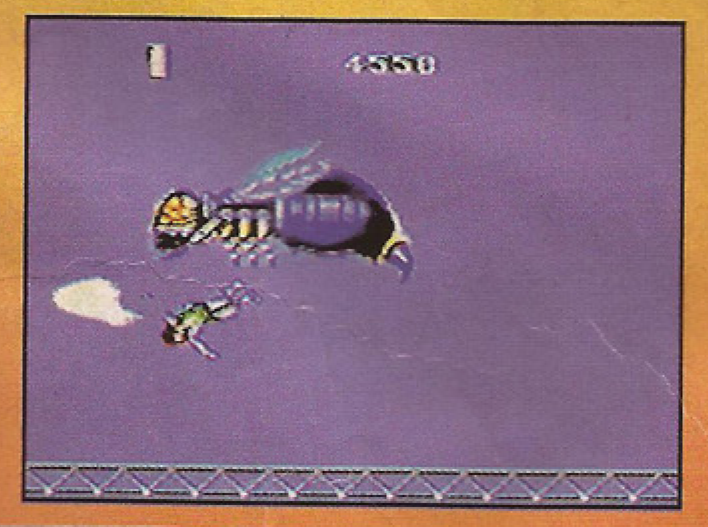
Esta etapa es de plataformas y vos tenés que ir subiendo hasta llegar al tope. La única manera de subir es por las cadenas, pero no todas sirven. Tenés que ir probando.



En el 1º cable, deslizate y da sólo un saltito para caer en la plataforma. ¡Si no, fuiste!



Ojo con estos robots en las plataformas. Un tiro de ellos te quita la mitad de la energía.



Además del aguijón, esta abeja suelta misiles. Quedate girando, saltando y tirando.

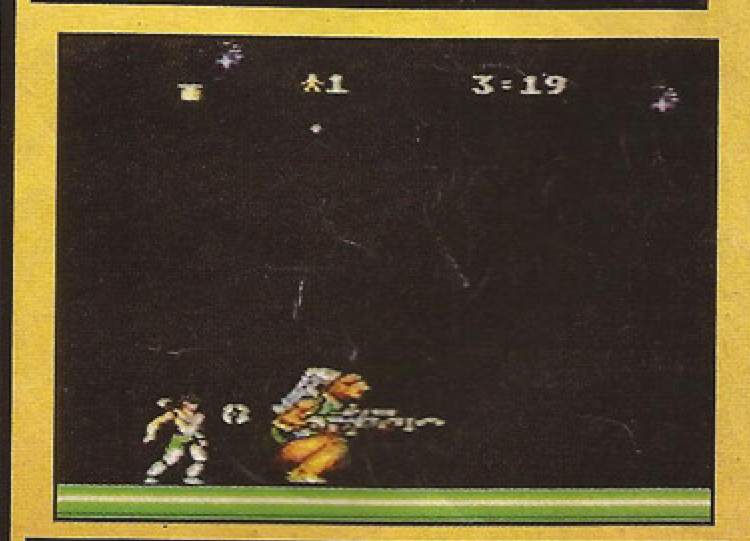
Fase Final — MASTER LAIR

Fase repleta de rayos que bloquean el camino.

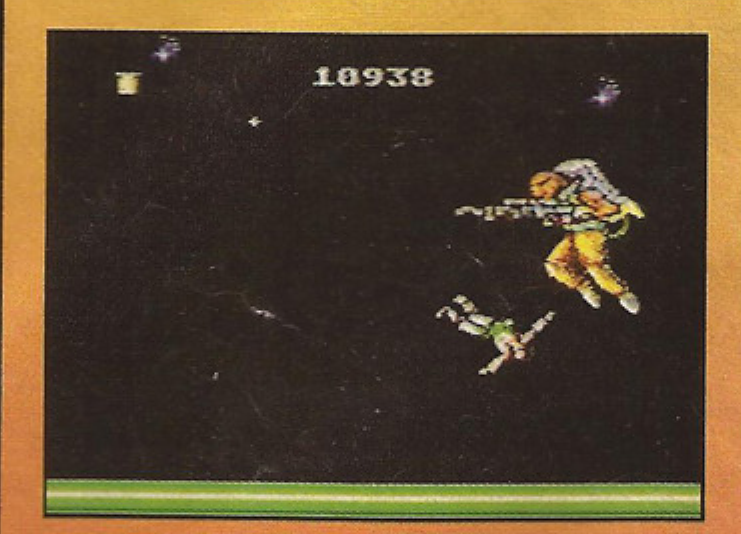
Bajando por el primer ascensor, da un buen salto hacia la derecha y bajá por la pared para poder continuar la fase.



Esta bola quita la gravedad y vos te quedás girando. Reventá los misiles con espadazos.



Jefazo final: saltá y agarralo por la espalda, tirándole shurikéns.



Cuando suba, subí con él y mandate espadazos hasta derrotarlo. Listo, se acabó.

MOVIMIENTOS Y COMANDOS



SHURIKEN Apretá botón 1



ESPADAZO Botón 1 + Direccional



SALTO Botón 2



ZANCADILLA ↙ o ↘ + Botón 2



ANDAR COLGADO Salto, después Direccional



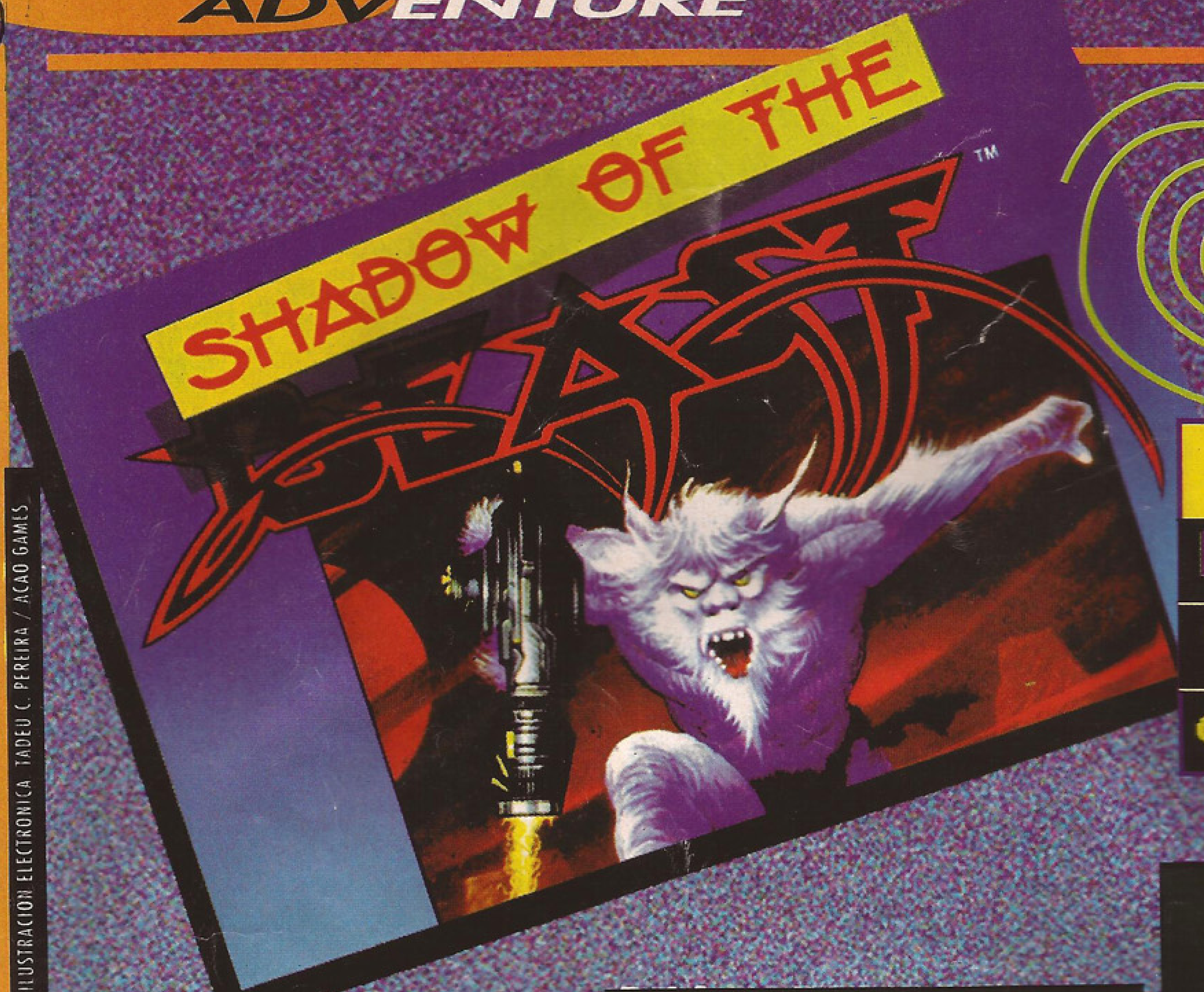
SALTO EN MOVIMIENTO Botón 2 y Direccional



SUBIDA Colgado, ↑ + Botón 2



SUBIR PARED Botón 2 + Direccional



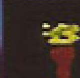
ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA / ACAO GAMES

MASTER

SHADOW OF THE BEAST Tekmagic	
Adventure	1 jugador 4 Mega

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ITEMS

	Vuelve al comienzo de la fase
	Ilumina partes oscuras
	Da acceso al castillo

Otro clásico de Mega llegó al Master System. Después de Sonic 1 y 2 y Street of Rage, le llegó el turno a una de las aventuras más copadas que se hayan presentado para la consola de 16 bits de Sega. Shadow of the Beast tiene todos los elementos que forman un game genial. Gráficos bonitos, música buena y un desafío de aquéllos.

El éxito de la fórmula fue tan grande que, además de las versiones para Amiga y PC Engine, Electronic Arts produjo el segundo episodio de la serie. Shadow of the Beast 2 es una masa. Y, felizmente, un poco más fácil que el primero.

Bebé Perdido

Hace mucho tiempo, en un pequeño poblado perdido en medio de la nada, un bebé les fue arrancado cruelmente a sus padres. El raptor fue Lord Beast, terrible señor del mal que apresaba niños y los transformaba en esclavos. La única comida que Lord Beast daba a los pequeños prisioneros era la sangre de criaturas horrendas. Todo parecía perdido para ese jovencito. Pero su destino sería diferente.

Un día, después de años anestesiado por la amnesia de la esclavitud, recobró la memoria y decidió luchar para librarse de la maldición de la Bestia. Pero, para conseguir esto, el muchacho tendrá que eliminar al propio Lord Beast. Tendrá que entrar en su castillo y luchar hasta derrotarlo.

Versión Genial

Shadow of the Beast para Master es excelente. Reúne algunos elementos del game original para Mega y algunas innovaciones. Las pociones, por ejemplo. Es fundamental comprender el poder de cada una de ellas. Las verdes y rojas recargan energía. La blanca da invencibilidad.

Este game es difícil. Pero un poco más fácil que el juego de Mega. No importa. La verdad es una sola: Shadow of the Beast es uno de los grandes games del género presentados para Master. Aplausos para Sega! Un juegazo como éste es un verdadero gol de media cancha. ¡Viva!

OJO CON LAS POCIONES

Una de las innovaciones de esta versión para Master es la presencia de pociones. Se identifican por colores. Aquí va lo que rinde cada una:

BLANCA: invencibilidad
VERDE: completa energía
ROJA: da mitad de la barra de energía
AZUL: muerte instantánea

Saltá más Lejos

CUANDO DOS PLATAFORMAS PARECEN MUY LEJOS UNA DE LA OTRA, NO HAGAS PAVADAS. LLEGA BIEN A LA PUNTITA Y LARGATE, CON AYUDA DEL DIRECCIONAL.

7 ITEMS CADA VEZ



SOLO PODES CARGAR SIETE ITEMS POR VEZ. SI TU INVENTARIO ESTA LLENO Y ENCONTRAS UN NUEVO ITEM IMPORTANTE, USA UNO DE LOS SIETE Y TOMA EL NUEVO QUE TE INTERESA.

LOS PASOS DE LA BESTIA



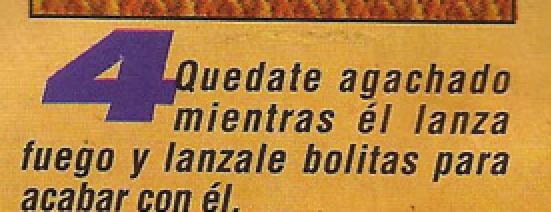
1 Comenzá yendo hacia la izquierda hasta el árbol. Verás que no se puede entrar. Seguí andando hasta tomar la llave. Volvé y entrá en el árbol.



2 La puerta se abrirá a un verdadero laberinto. No te asustes: la primera parte es fácil.



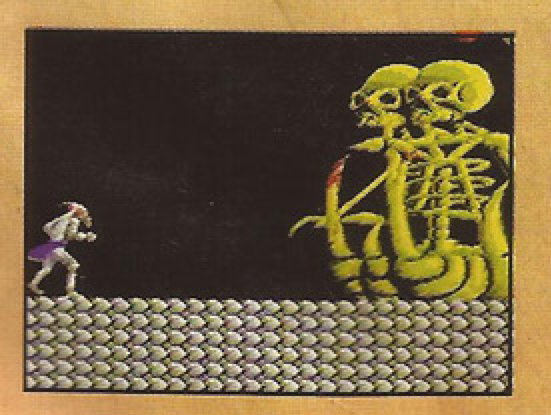
3 Primer monstruo: The Keeper of the Orb, el tipo que guarda el globo. Es verde y grandote.



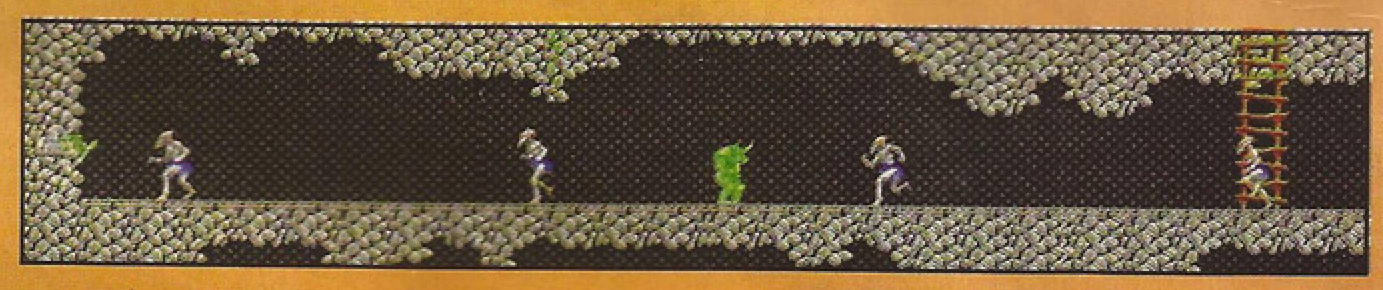
4 Quedate agachado mientras él lanza fuego y lanzale bolitas para acabar con él.



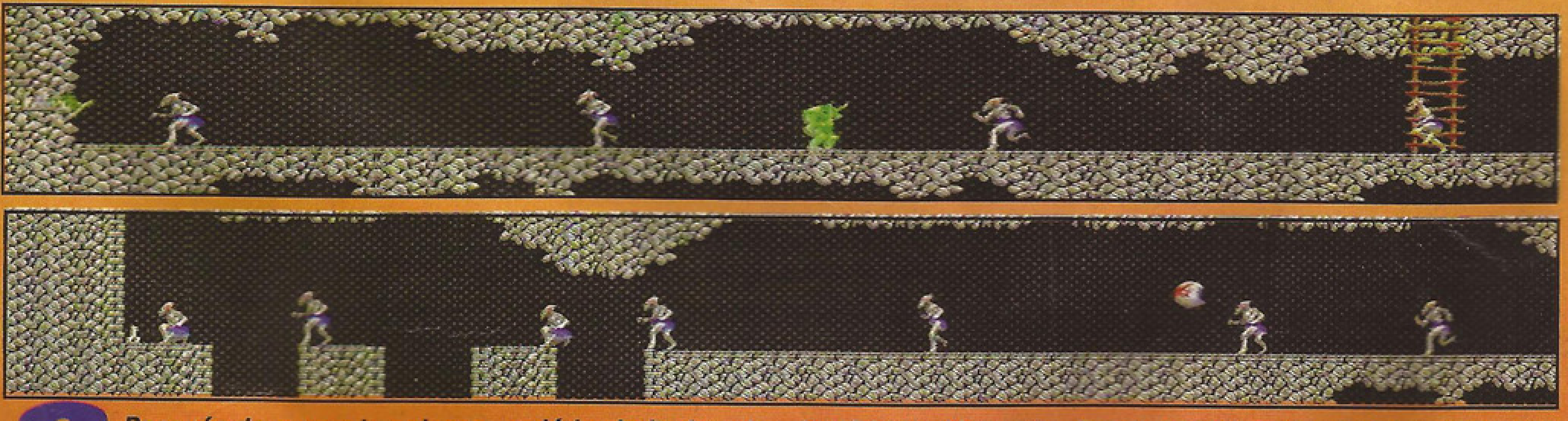
5 Después de derrotarlo, ganás el poder tirar. Ahora, bajá del laberinto y tomá la llave justo a la izquierda. Después, subí otra vez para enfrentar a Death Skeleton.



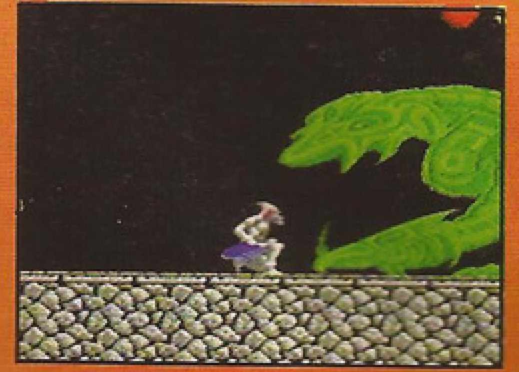
6 Segundo jefe: quedate en el ángulo izquierdo de la pantalla, tirando. No dejes que el tipo se te acerque. Un solo toque y te convertís en polvo.



7 Enseguida, subí la escalera y andá hacia la izquierda hasta avistar una palanca con el cartel : "Don't touch". No sigas la orden y bajá la palanca.



8 Después de mover la palanca, andá hacia la derecha. Juntá la poción verde. En el piso de arriba, a la izquierda, encontrarás la llave. Bajá al primer piso y avanzá rápido. ¡Ajá! Encontraste la llave verde!



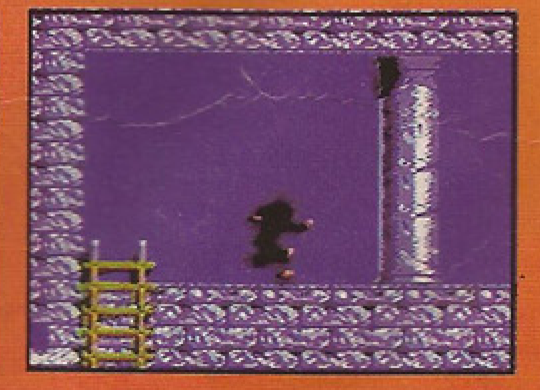
9 Llegó la oportunidad de enfrentarte al 3º jefe, Hidrassas the Dragon. Agachate y golpeá el cuerno del chiquitín. Está en el rabo del monstruo.



10 Enseguida usá la llave dorada y subí por el pozo. Vas a subir hasta ...llegar al camino hacia el Castillo.



11 Tomá el huevo amarillo: será útil para más adelante.



12 Encendé la antorcha para no andar perdido en la oscuridad. Están por ocurrir muchas sorpresas nada agradables. ¡Atención!

ESTO ES SOLO EL COMIENZO! LAS AVENTURAS DE LA BESTIA NO TERMINAN AQUI!

ULTRABOTS / NovaLogic

Simulador 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

ULTRABOTS

Si te gustan los simuladores, pero ya estás aburrido de tantos autos y aviones, tal vez éste sea el game que estabas esperando. Ultrabots es un simulador estratégico en el que el jugador puede comandar sus robots con visión de campo de simulador o utilizar una visión aérea, como en un game de batalla. La softwarehouse Novalogic es la misma que creó Maximum Comanche Overkill y el juego también usa técnicas de mapeado y textura. Pero en Ultrabots el relevo no es lo más importante. La preocupación mayor fue con el aspecto visual de los robots y sus movimientos. Pero, desgraciadamente, no tenés visión externa de los robots o de los paisajes de acción.



Invasión del Espacio

La historia de Ultrabots se desarrolla en el futuro. Un día, los astrónomos descubren un cometa en la órbita de Neptuno, desplazándose de su ruta. El cometa, en verdad, es una nave alienígena que viene hacia la Tierra y despacha cápsulas con robots destructores. En la operación defensiva, los científicos usan misiles nucleares como último recurso. Y la humanidad se ve forzada a vivir en subterráneos. Los pocos robots capturados son adaptados para ser operados por pilotos humanos.

Ahora, comenzó una segunda invasión. Tu misión es recorrer las áreas invadidas. Son trece áreas en el planeta, con muchos robots y una base central en cada una.

CONOCE TUS ROBOTS

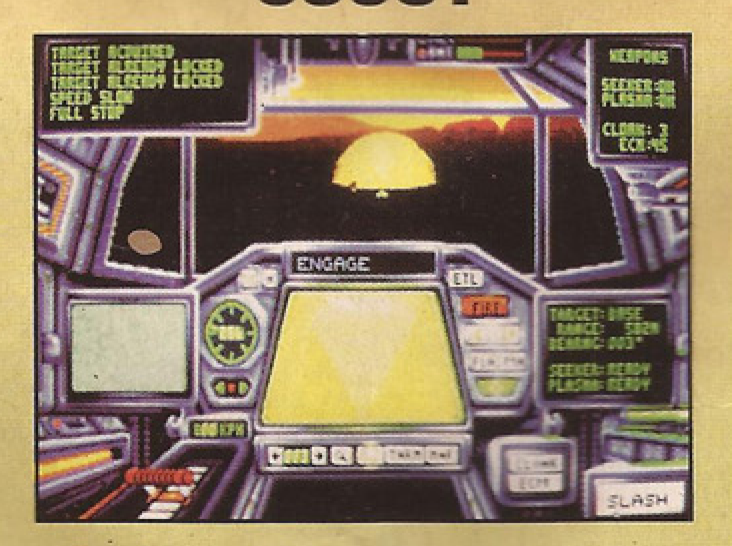
PARA TU MISION, DISPONES DE TRES TIPOS DE ROBOTS. TODOS SON MOVIDOS POR UN TIPO DE ENERGIA TRANSMITIDA POR UNA CENTRAL Y RETRANSMITIDA EN RED (NET). AL SALIR DEL AREA DE LA RED, TU ROBOT COMIENZA A USAR SU BATERIA INTERNA Y PIERDE MUCHA ENERGIA EN LOS DISPAROS U OPERACIONES DE DEFENSA. MIRA PARA QUE SIRVE CADA ROBOT Y SU PANEL DE CONTROL.

SCORPION



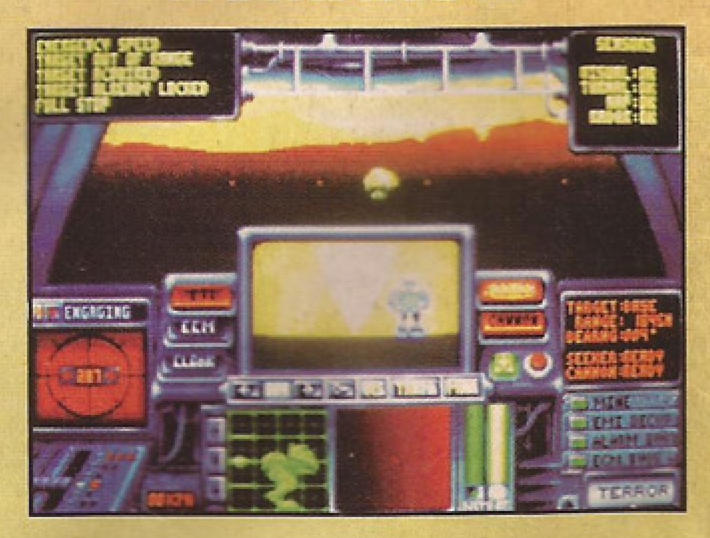
Es el robot más importante, pues va al frente para formar la red de transmisión de energía. Puede llevar hasta 12 postes de transmisión. Además del piloto, cuenta con un técnico para reparaciones de emergencia. Es el más lento, pero tiene el mejor blindaje. También es el que tiene el arsenal más pesado: 2 cañones rapid fire (uno en cada garra delantera), y un lanzador de misiles teleguiados en el aguijón trasero (para destruir cualquier enemigo). Para la defensa, carga el detector de ataque enemigo, minas y despistadores electrónicos.

SCOUT



Es el más veloz y más rápido de los tres, pero tiene el arsenal y el blindaje más débil. Carga un cañón común y un lanzador de misiles teleguiados. Por ser el más frágil, trae el mejor sistema de defensa: todos los mecanismos disponibles en los demás. Usalo en misiones de reconocimiento.

HUMANOID



Buena velocidad de desplazamiento, resistencia y armamentos.

El mejor en los combates. Tiene blindaje pesado y un cañón de plasma y un lanzador de misiles teleguiados en cada brazo.

Su sistema de defensa posee un Cloak System, que lo hace invisible a los radares enemigos, además de un desorientador de misiles.

EL GAME NO TIENE COMANDOS DE TECLADO. ACCIONAS TODO CON EL MOUSE.

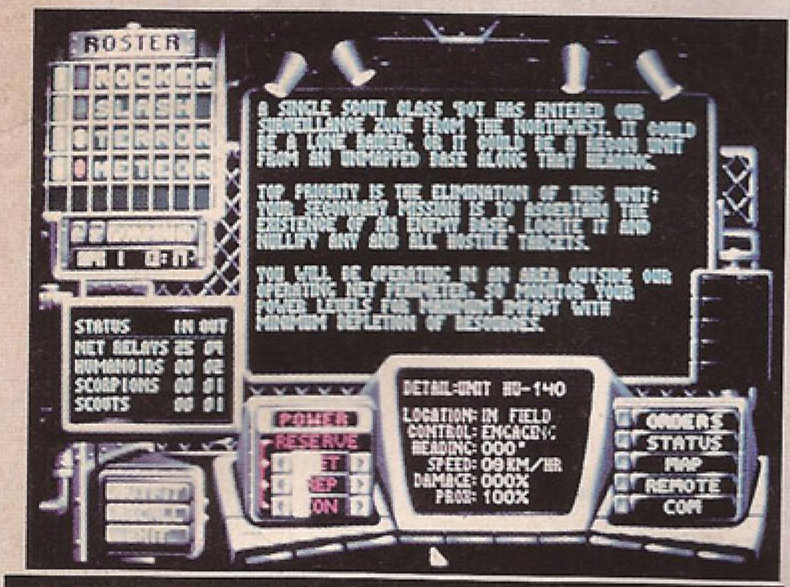
PC

Areas de Batalla

Tu mapa autoriza la entrada en solamente algunas áreas cada vez: pueden ser dos o más.

Los círculos en las áreas indican la situación local: verde (bajo control), amarillo (precaria) y rojo (en peligro).

Elegí las que estén en peor estado. Elegidas las áreas, vas a la sala de comando. Verificá la situación de tus robots y leé los mensajes que ellos mandan para poder distribuir la energía.



Este es el panel de comandos de tu base. Vas a tener que entender bastante inglés para poder acompañar sus instrucciones en la pantalla.

DISTRIBUCION DE ENERGIA

Antes de comenzar la batalla vos podés definir el uso de tu energía. Para esto, usás el panel Power, en el ángulo inferior derecho, cliqueando "más" o "menos" en los tres ítems.

NET - Es la red de distribución. Si disminuís la energía de la red, limitás el área de acción de los robots.

REP - Es la energía para arreglar los robots. Algunas reparaciones son hechas por los propios robots, sin gastar energía de la base. Otras reparaciones sólo se pueden hacer en la base, cuando los robots vuelven.

CON - Es la energía gastada en comunicaciones.

CONFIGURACION MINIMA

AT 286, 16 MHZ, WINCHESTER CON 4 MEGA LIBRES Y MONITOR VGA. ACEPTA LAS PLACAS DE SONIDO ADLIB, SOUNDBLASTER Y ROLAND.

Visión de juego

Cumplidas estas etapas, tenés dos formas de encarar las batallas: controlando directamente cada robot internamente, con visión de simulador, o dándole una misión y volviendo a la sala de control. Cuando vos comandás el robot, podés guiar cada acción. Pero, si solamente lo enviás para una misión, el robot va hasta el final, aunque se autodestruya.

Estrategia Básica

Una de las estrategias más simples de ataque es mandar al frente un Scout para sondear el área enemiga. Después, traerlo de vuelta y mandar un grupo de Humanoids para formar una línea de defensa. Mientras tanto, mandá un Scorpion para formar la red de energía.

NO LLEVES A TU ROBOT EN DIRECCION A LAS MONTAÑAS. ¡SI TOCA UNA, ADIOS! ★ NO NECESITAS SALVAR TU JUEGO. EL MISMO ABRE UNA PARTIDA PARA CADA NOMBRE DE JUGADOR Y RETOMA SIEMPRE DESDE EL PUNTO EN QUE SE DETUVO.

PC

TOP TEN · SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

MORTAL KOMBAT II

Ilustración Electrónica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

THE BEST OF 1 ACTION GAMES



No se puede tapar el sol con una red: Mortal Kombat está de vuelta, quiéranlo o no. La primera versión surgió en 1992, y es un hito en la historia de los video games. Mortal Kombat fue el primer juego que llevó la violencia a sus últimas consecuencias con, escenas en donde los personajes son decapitados y pulverizados vivos, con el corazón y la columna arrancados . Sangre encharcando la pantalla, y al mismo tiempo, reflejando e ironizando todo lo que se ve de más grotesco en las historietas, en el cine y la TV. Hubo mucho bardo y mucho raye con respecto al Mortal Kombat. Pero el juego es una ópera-prima, que mezcla lucha y terror con grandes dosis de ironía y tecnología.

ENTENDIENDO EL BOLONQUI

Mortal Kombat se volvió famoso por su brutalidad y causó la mayor discusión en los Estados Unidos, entre las empresas, el país y los fabricantes de video games. El día que el cartucho salió para Mega y SNES, larguísimas filas se formaron en los negocios. La violencia y la pasión del público por el game llamaron la atención de todo el mundo, que no daba importancia a los video games.

Por otro lado, el juego causó polémica entre los propios gamemaníacos. El cartucho para SNES apareció con gráficos casi perfectos, pero omitió la sangre. En el game de Sega, la sangre sólo aparece con un código, pero hay para todo el mundo. Fue un bolonqui, con todos discutiendo cuál versión era la mejor.

La cuestión de la violencia continúa en discusión, pero en MK parece un gran juego. ¿O alguna vez viste un chabón partiendo a alguien al medio con las manos? ¿Sub-Zero es más violento que el Lobo Malo de Caperucita Roja?.

Resultado final: Mortal Kombat llamó la atención de la empresa y de otros sectores de la sociedad hacia el fenómeno de los videogames. Se convirtió en el único juego de lucha que consigue superar al mítico Street Fighter 2.

VA A COMENZAR TODO DE NUEVO

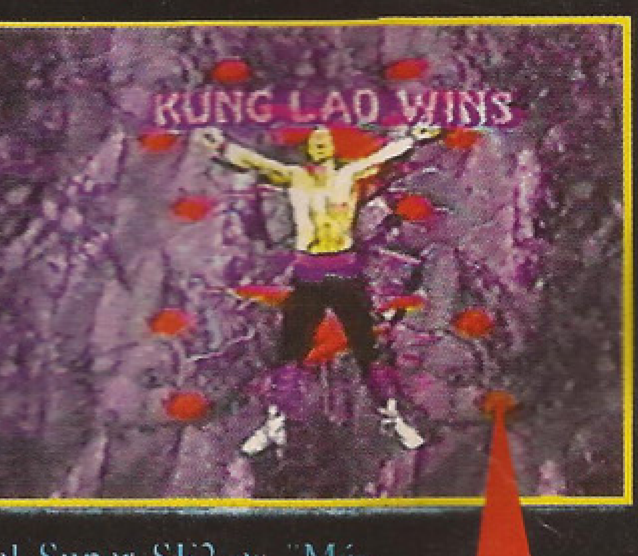
Mortal Kombat-maníacos, con todo lo que tanto conmovió en la primera versión, es poquita cosa al lado del Mortal Kombat 2. Y fijate que es como para preocupar al personal de Capcom, los creadores de Super Street fighter 2.

Mortal Kombat 2 usa tecnología sonora DCS Sound System, que deja por el piso al Q Sound utilizado por la Capcom en Super SF2. Los escenarios son un caño. Y los comandos de los golpes no son complicados, lo que facilita la jugabilidad.

Hay algunos jugadores más exigentes que opinan que el Super SF2 es "Más técnico, más de pelea". Pero eso es discutible: es cierto que los comandos y secuencias de los golpes de MK son más fáciles de ejecutar que los de Super SF2. En todo caso, cada uno tiene su opinión. A nosotros, los de la revista, nos gustan los dos y las casas de video juegos ya lo deben tener más que calculado. ¡Al final, Mortal Kombat llegó!



La carnicería te hace estremecer. La misma violencia que vemos en el cine...



En el puente (The Pit II), la animación es mucho más sangrienta.



...como este hombre "antorcha" de la película "El escondido".

LOS NUEVOS JEFES

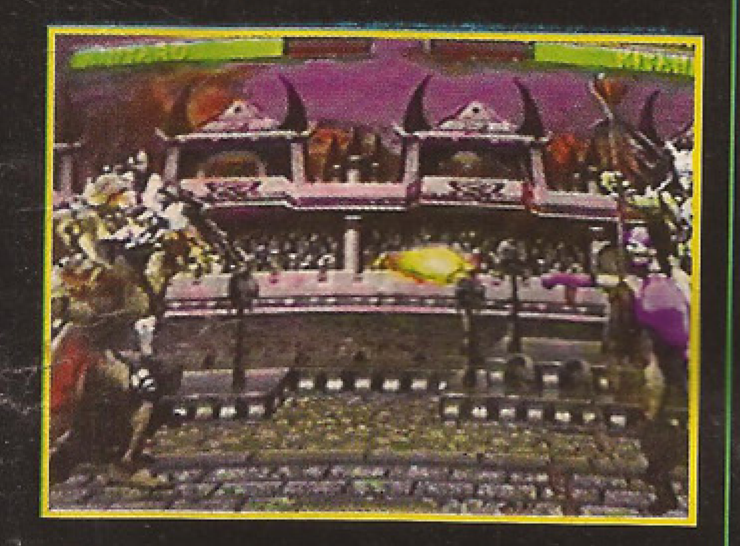
En la primera versión, Goro y Shang Tsun fueron masacrados. El ex-jefazo Shang iba a ser ejecutado por Shao Kahn, el villano más poderoso. Pero éste resolvió darle una nueva chance. Kahn y Kintaro, son ahora los nuevos jefes de este juego. Y son de temer. Atento antes de enfrentarlos, ¿OK?

KINTARO

Kintaro parece el resultado de la cruza entre Goro y un tigre. Desconfiá de que Kintaro sea pariente del subjefe de cuatro brazos de MK. Ni pienses en dar zancadillas con él...



Kintaro es tan grande como Goro, pero se defiende mejor.



Kintaro es re-fuerte: sus golpes te sacan mucha energía. Además de eso, él tiene una magia muy molesta: tira una escupida fulminante.

SHAO KAHN

Shao es uno de los jefes más terribles de la historia de los games de lucha. Podría ser zaguero de la selección de Kuwait, porque usa y abusa de hombrazos poderosos que derrumban cualquier figura. ¡Un verdadero caballo! Shao Kahn es un holgazán, y vive rezongando contra su adversario. Pero Shao tiene una falla: no consigue saltar. Sé piola y utilizá las magias para acabar con el.



Cuidado con el arpón mágico de Shao Kahn, un jefazo de origen obscuro.

INCOGNITAS DE MORTAL KOMBAT 2

SONYA Y KANO APARECEN ATADOS. ¿SERA QUE HAY ALGUNA MANERA DE LIBERARLOS ?

¿EXISTE ALGUN TRUCO PARA JUGAR CON SONYA Y KANO?

¿HAY REALMENTE GOLPES Y PERSONAJES SECRETOS EN EL JUEGO?

NUEVOS PERSONAJES

Mortal Kombat 2 trae siete personajes nuevos. Dos luchadores hábiles desaparecieron del mapa, o mejor, no están a disposición de los jugadores, pero aparecen atados con cadenas en algunos escenarios de batalla.

Algunos golpes mortales no cambiaron, pero los comandos son diferentes. La revista yanqui VideoGames, en su edición de enero de 1994, afirma que cada personaje puede ejecutar cinco o seis golpes secretos y por lo menos dos golpes fatales. ¿Es posta? Y hay más: en la misma revista, dos de los tipos que produjeron el Mortal Kombat 2, Ed Boon y John Tobias, dijeron que hay tres personajes escondidos y más cosas que "no van a ser descubiertas en meses",

¡Buena caza, fiera!

A pesar de toda la brutalidd explícita, los golpes mortales están hasta graciosos de tan exagerados e innovadores que son.



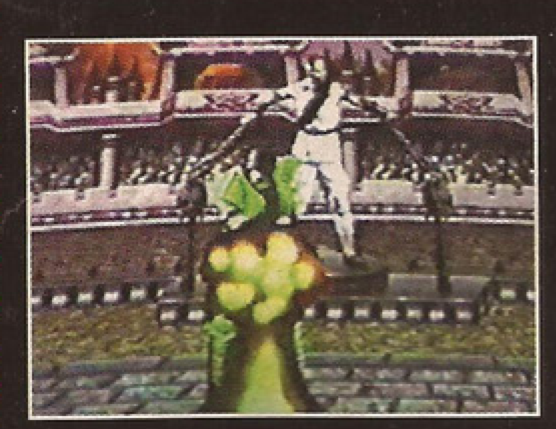
En el escenario de los árboles , con ojos, nariz y boca, notá que, de vez en cuando, pinta un ninja color gris y una minita con ropa verde. ¿Serán personajes escondidos?



REPTILE

Es el famoso ninja verde, escondido en la primera versión. Al contrario de antes, Reptile no tiene solamente los poderes de Scorpion y Sub-Zero. Como su nombre sugiere, Reptile posee cabeza de lagarto. Uno de sus mortales es lo máximo: de lejos, estira una lengua enorme para arrancar y engullir la cabeza del adversario.

GOLPE MORTAL - QUIEN SEPA EJECUTARLO QUE NOS MANDE LOS COMANDOS,¿OK?



Invisibility - ↑ , ↑ , ↓ + HP



Acid Spit - → , → + HP



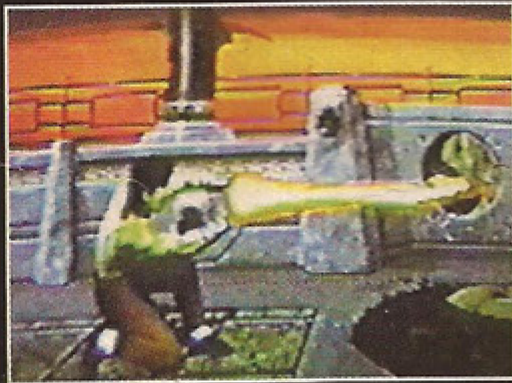
Energy Ball - ← , ← (HP + LP)

LIU KANG

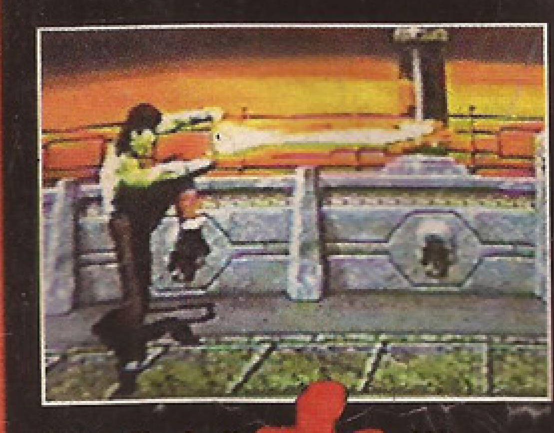
Liu Kang es el muchachito del game, siendo nombrado el gran maestro de la disputa. También imita a Bruce Lee y aprendió dos golpes nuevos. Su nuevo mortal es bestial: se transforma en el dragón símbolo de MK y come la mitad del cuerpo del pobre adversario.



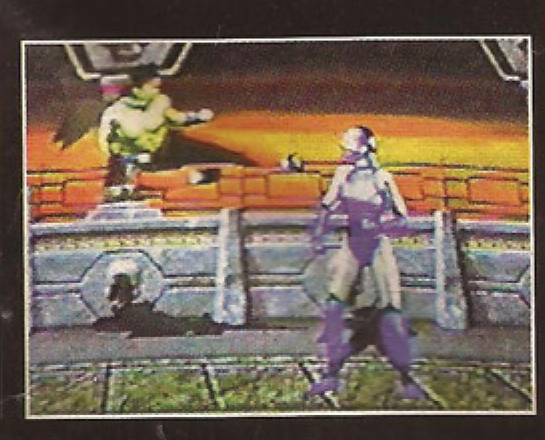
Bike Kick - LK por 5 seg



Low Fireball - → , → + LP



High Fireball - → , → + HP



Flying Kick - → , → + HK



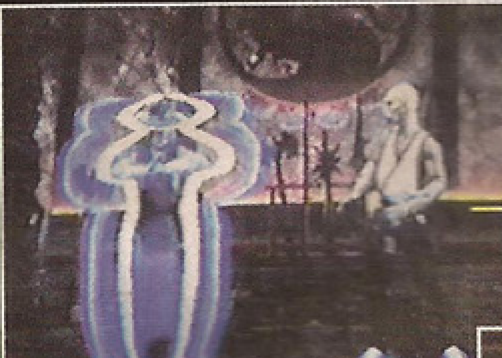
Golpe Mortal - 360 grados

Todavía no circuló ninguna noticia sobre la aparición de MK2 para consolas domésticas.

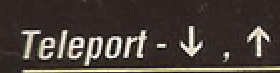
KUNG LAO



Kung Lao parece un cowboy oriental. En verdad, era un monje shaolin, pero ahora viaja por el mundo hecho un nómade. Da fantásticas teleportaciones y usa el sombrero como magia. Es buen luchador. King es aliado de Liu Kang.



Spin Shield - ↑ , ↑ + LK

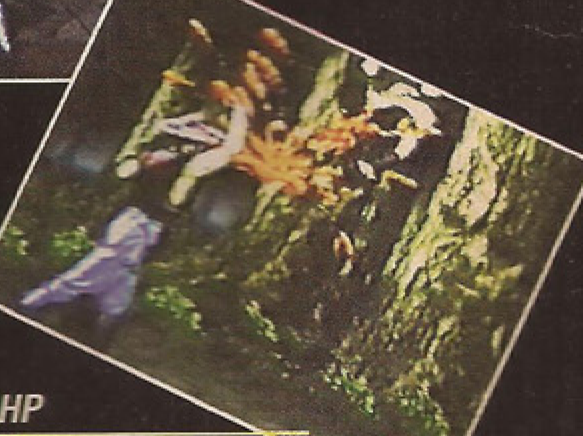


Teleport - ↓ , ↑





Hat Toss 1 - ← , → + LP



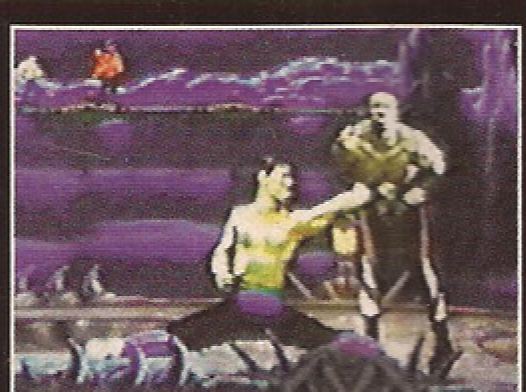
Gancho - ↓ ,+ HP

JOHNY CAGE

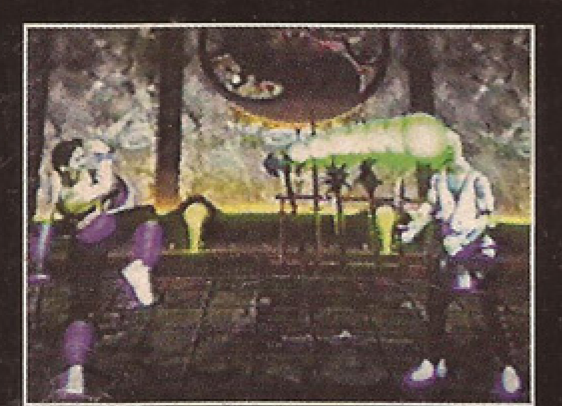
El manda-parte Johnny Cage vuelve de Hollywood con dos golpes nuevos: un Fireball de trayectoria en curva y un Dragon Punch que no deja nada que envidiar a Ryu y Ken. Su mortal más bestial puede causar desmayos en personas muy sensibles: Cage toma al adversario y lo divide al medio por la cintura, de un solo golpe. Los músculos de la víctima quedan colgando, chorreando sangre. ¡Puaj!



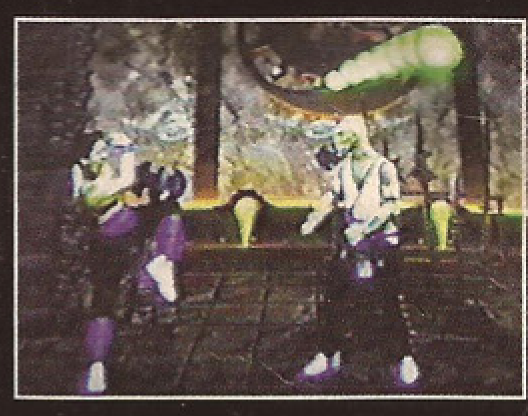
Shadow Kick - ←, → + LK



Groin Punch - LP + Block



Fireball - ↓, ↘, → + LP



High Fireball - ↓, ↙, ← + HP



Rising Punch - ←, ↓, ↙ + HP



Golpe Mortal - ↓, ↓, →, → + LP

SHANG TSUNG

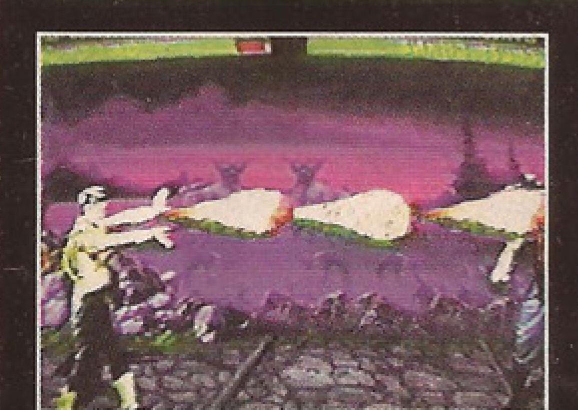
Ahora, Shang Tsung aparece flaco y con los mismo poderes antiguos: lanzar cráneos en llamas y transformarse en todos los luchadores buenos del juego. Pero todavía no es fácil de derrotar: Shao le devolvió la juventud y le perdonó la vida a Shang Tsung después de su derrota en la primera versión. A cambio de esto, Shang prometió atraer guerreros y aumentar el prestigio del torneo de Shao Kahn. ¡Uau!



Fireball - ←, ← + HP



Fireball Doble - ← ← → + HP



Fireball Triple - ← ← → → + HP



Metamorfosis en Scorpion - Block + ↑ ↑



Metamorfosis en Baraka - ↓ ↓ + LK



Metamorfosis en Mileena - HP por 5 seg.

SUB-ZERO

El ninja especialista en hielo está de vuelta, con los mismos poderes antiguos y uno nuevo: un rayo que tira al suelo para que el adversario resbale y pierda el equilibrio.



Ground Ice - ↓, ↙, ← + LK

Freeze - ↓, ↘, → + LP



Slide - ↙ + Block + LP + LK

COMANDOS

Fijate en los códigos de los botones y movimientos del Direccional.

HP (High Punch)	Puñetazo alto
	Patada alta
LP (Low Punch)	Puñetazo bajo
	Patada baja
Block	Defensa
360 grados	Vuelta entera en Direccional en sentido antihorario

Los comandos de este artículo deben ser ejecutados con tu personaje a la izquierda.

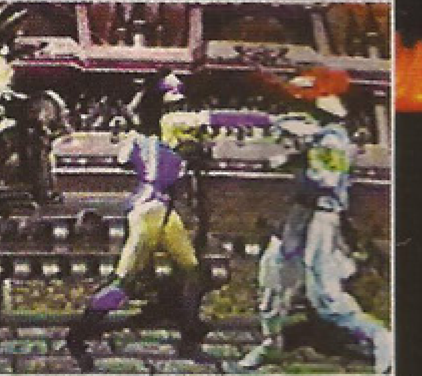
KITANA



Kitana es una de las mujeres que prestan su encanto a Mortal Kombat 2. Pero no vino para jugar o coquetear. Su principal arma es un abanico. Kitana tiene un fatal muy loco: sopla dentro de la oreja de la víctima, inflándola hasta que explota.



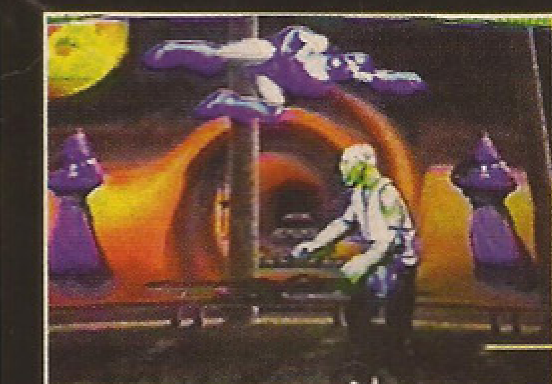
Deep Cut - ← + HP



Fan Toss - →, → (HP + LP)

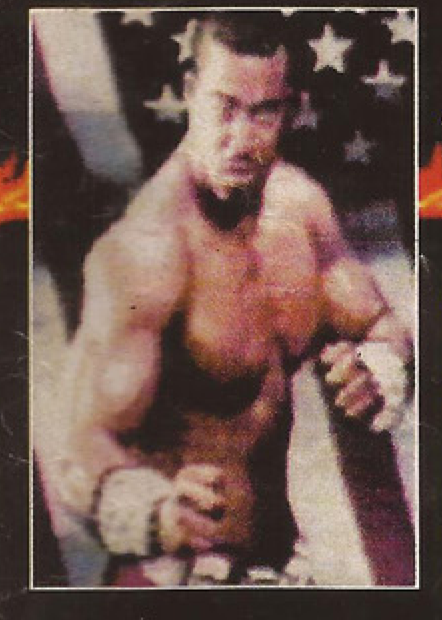


Fan Wave - ←, ←, ← + HP



Air Sweep - ↓, ↙, ← + HP

JAX



Jax es el primer personaje negro de la saga MK. Es grande y malo con los adversarios. Jax recibió los mismos entrenamientos de Sonya y vino a esta versión para intentar rescatarla. Su mortal es brutal: Jax masacra el cráneo del enemigo con un golpe con los puños. ¡Bestial!



Ground Slam - ←, → + HP



Wave Punch - ↓, ↙, ← + HK



Grab and Smack - →, → + LP



Throw - → + LP

MK 2 tiene los más lindos escenarios de la historia de los arcades.



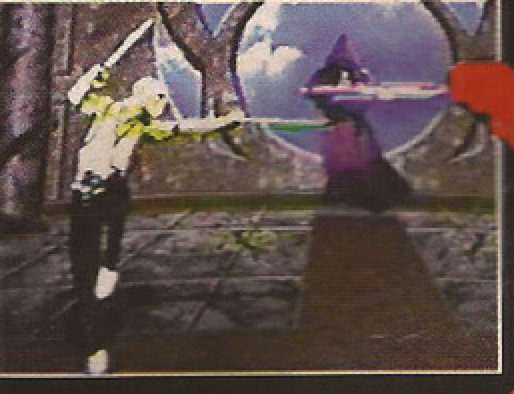
Golpe Mortal - Presioná LP, apretá → → → y después soltá

BARAKA



Baraka es un sujeto extraño y con apariencia siniestra. Usa garras tan largas como las del Wolverine. ¡ Y es re-malvado! Su mortal es simple: Baraka da un golpe con las garras y decapita al adversario.





Spark Toss - ↓, ↙, ← + HP

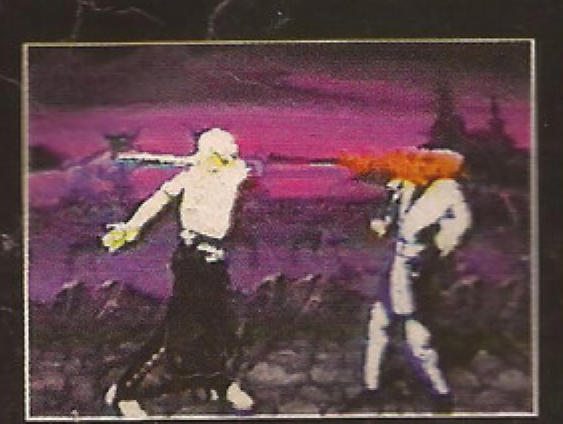
En el Tournament, el décimo segundo adversario es secreto.

Shredder - ←, ←, ← + LP





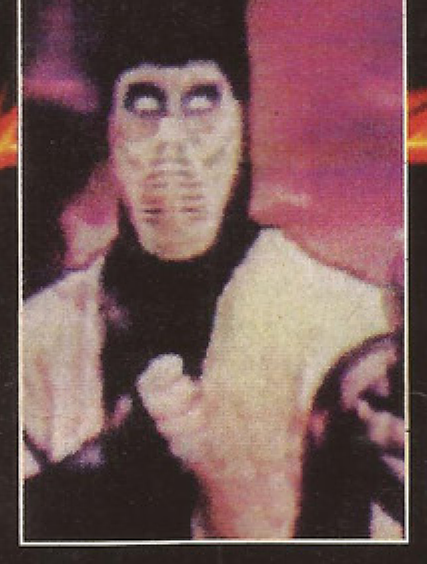
Zancadilla - ← + LK



Deep Cut - ← + HP

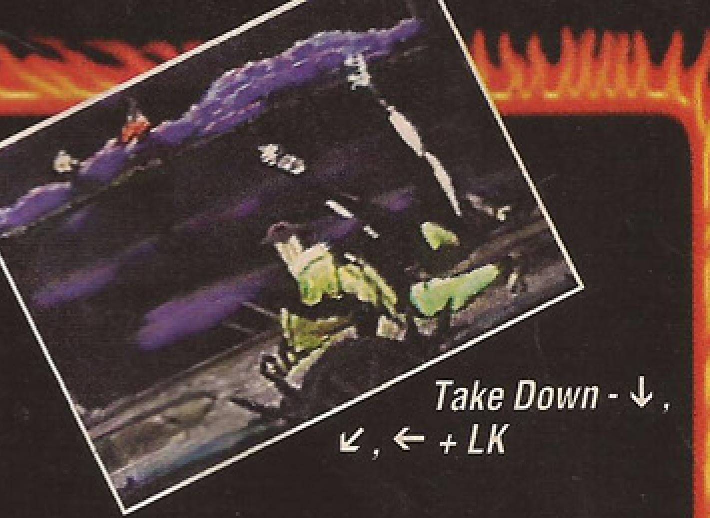


Golpe mortal - ↑, ←, ←, ← + HP

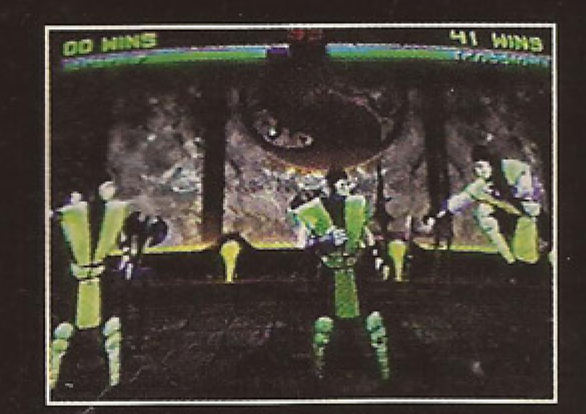


SCORPION

El viejo y bueno de Scorpion, enemigo mortal de Sub-Zero, continúa reventando todo con su característico arpón y nuevos golpes. Lo más copado es el lanzamiento al aire (Air Throw), ideal para sorprender a los piolitas que insisten en saltar encima tuyo. En el golpe fatal más copado, Scorpion también escupe fuego en el adversario, pero el esqueleto de la víctima queda en llamas hasta explotar, emitiendo un grito de muerte agonizante. ¡Le hace correr un escalofrío por la espalda a cualquiera!


Take Down - ↓, ↙, ← + LK


Spear - ←, ← + LP



Teleport - ↓, ↙, ← + HP

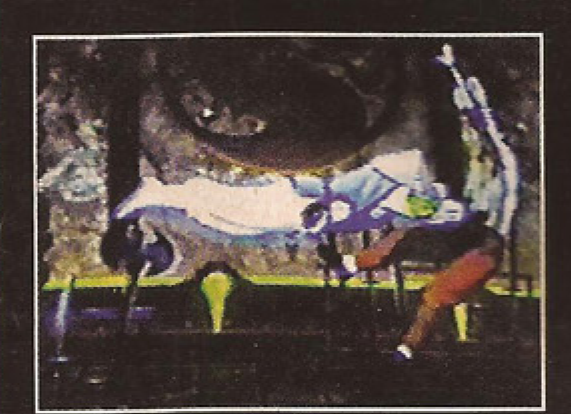

Air Throw - Block

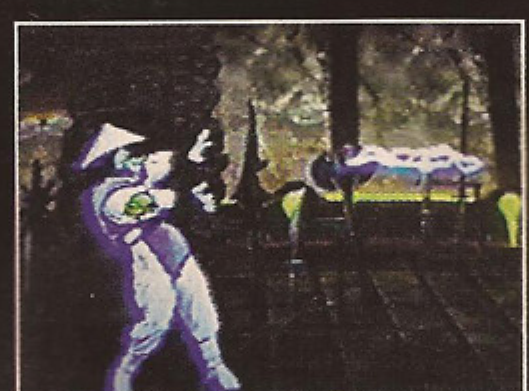

Golpe Mortal - HP varias veces - ↑ ↑

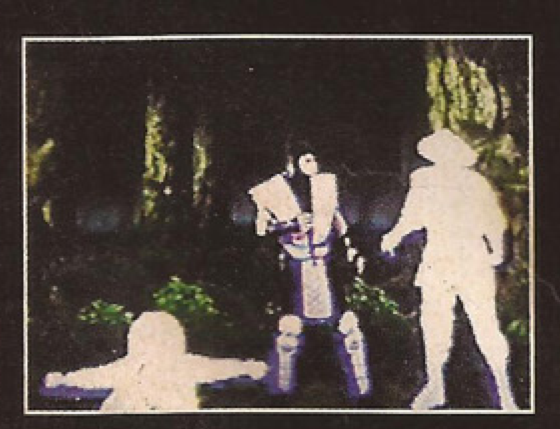


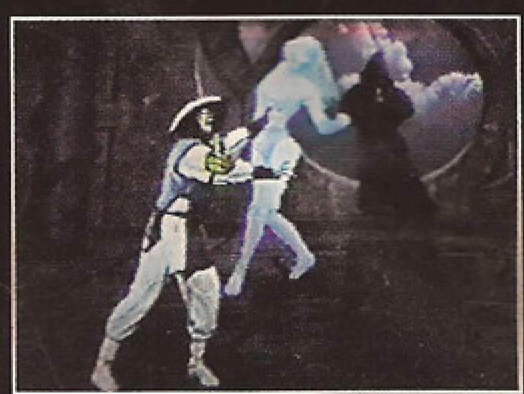
RAIDEN

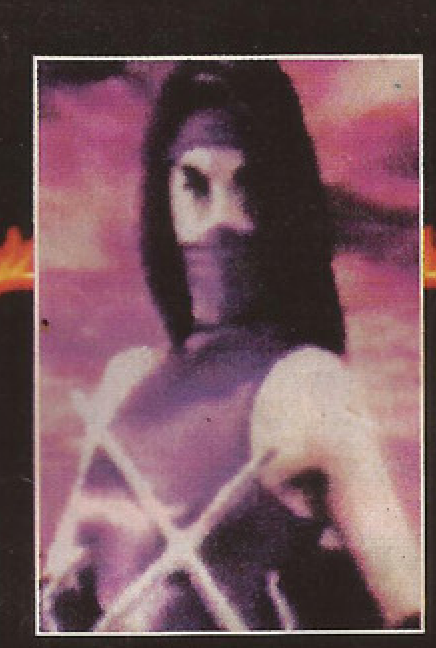
Raiden, que no es Thor pero también es Rey del Trueno, vuelve más poderoso después de asumir la forma humana. Novedades: su torpedo puede ser ejecutadoa mayor altura altura mayor y su Shock Therapy quita muchísima energía!


Torpedo - ←, ←, →


Lightning - ↓, ↘, → + LP

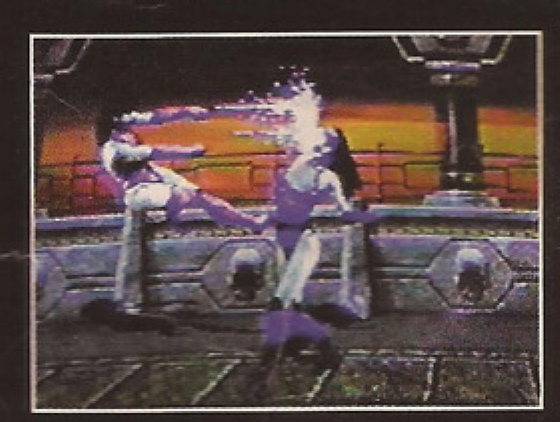

Teleport - ↓, ↑

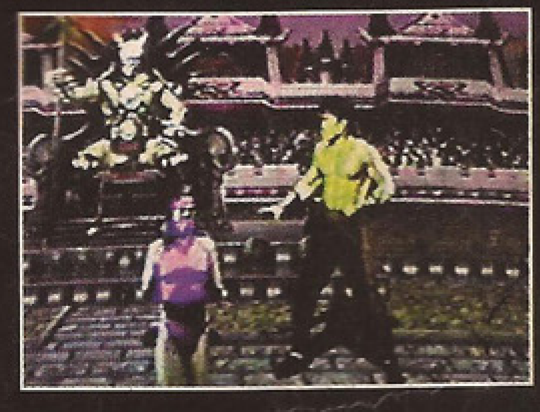

Shock Therapy - cerca del adversario, HP por 3 seg.

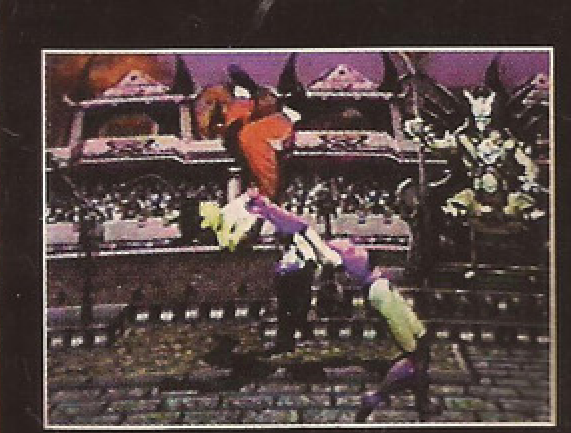


MILEENA

Mileena es la hermana gemela de Kitana, pero su técnica de lucha es bien diferente. Usa dos tridentes (sai), magias arrasadoras y teleportación ofensiva. Su fatal es el más loco: engulle al adversario y después escupe solamente los huesos.


Sai Shot - HP por 2 seg


Drop Kick - →, → + LK


Throw - → + LP


Golpe Mortal - ↓, ↙, ← + HK

En MK 2, al vencer a los otros luchadores en el modo Tournament, éstos mueren y no vuelven. Por lo tanto, no existe más el truco de enfrentar parejas.



¡Este arcade es lo máximo! Podés jugar con todos los teams de la NBA, de la Conferencia del Este y del Oeste. Los partidos no son el mismo cuento de siempre, con cinco de cada lado y jugadas previsibles. El game es entre dos cracks de cada equipo de la NBA. ¡Una diversión sin límites, con derecho a jugadas surrealistas, tipo canastos de tres puntos desde tu área! El ritmo de NBA Jam es alucinante. Todo ocurre muy rápido. El responsable de esta verdadera hazaña es el botón turbo. Basta apretarlo para correr más rápido. Así conseguís dar unos piques dignos de corredores de 100 metros llanos. Estas arrancadas son útiles tanto en el ataque como en la defensa. Al fin de cuentas, la velocidad es medio camino andado para una gran victoria.

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES



APRENDE LOS COMANDOS

Botón azul:	pasa (ataque) y roba la pelota (defensa)
Botón rojo:	lanza (ataque) y bloquea (defensa)
Botón blanco:	turbo

EL TURBO PUEDE SER USADO EN EL ATAQUE O EN LA DEFENSA, CON O SIN LA PELOTA. ¡HACE QUE TU JUGADOR VUELE BAJITO!

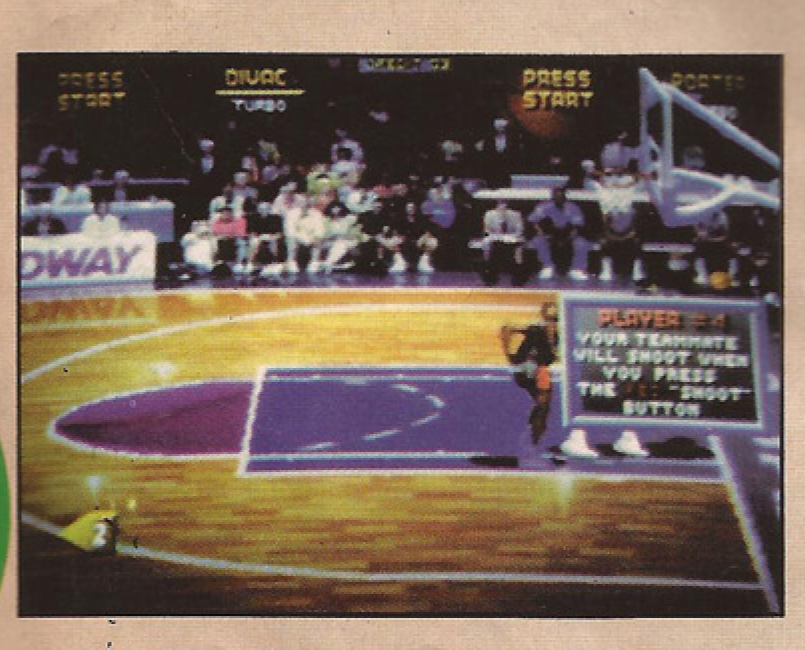
QUEDATE CON EL BOTON BLANCO APRETADO Y LANZA BIEN DE LEJOS. SE PUEDEN HACER CANASTOS QUE NI MICHAEL JORDAN SE ANIMARIA A ENFRENTAR.

Dos contra Dos

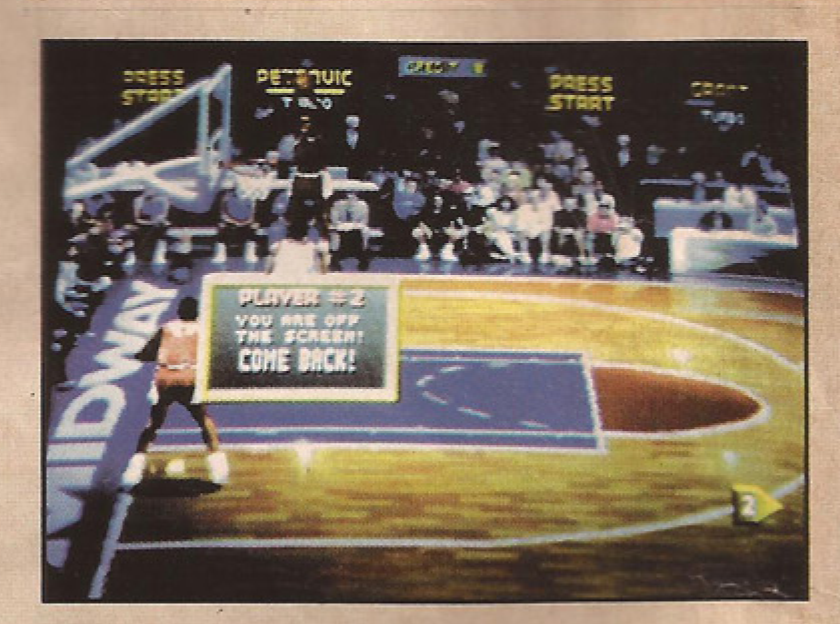
Lo mejor de este juego es que pueden jugar simultáneamente hasta cuatro personas. Dos contra dos, uno contra uno, dos contra la computadora, etc. Es un despiole copadísimo. Lo más divertido es unirse a la computadora como compañero y enfrentar a otros dos. No hay tiempo ni para respirar...

LOS CANASTOS DE 3 PUNTOS SON MUY IMPORTANTES. ARRIESGA SIEMPRE, PORQUE NO ES MUY DIFICIL.

NBA Jam es uno de los games de deportes más divertidos que hayan aparecido en los arcades. Los gráficos son bien definidos, el sonido es funcional y el control es casi perfecto. Un gol de media cancha de la Midway, empresa de Acclaim que se hizo famosa por hacer Mortal Kombat. Hay rumores de que este game tal vez salga para Super NES y Mega. ¡Ojalá! NBA Jam es un verdadero campeón.



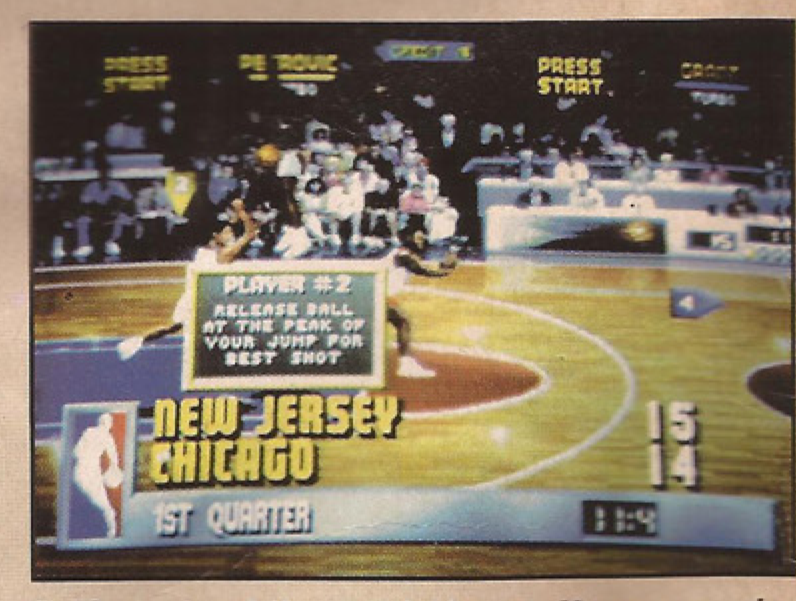
La máquina da algunos consejos durante el partido. Seguilos y mejorá tu desempeño.



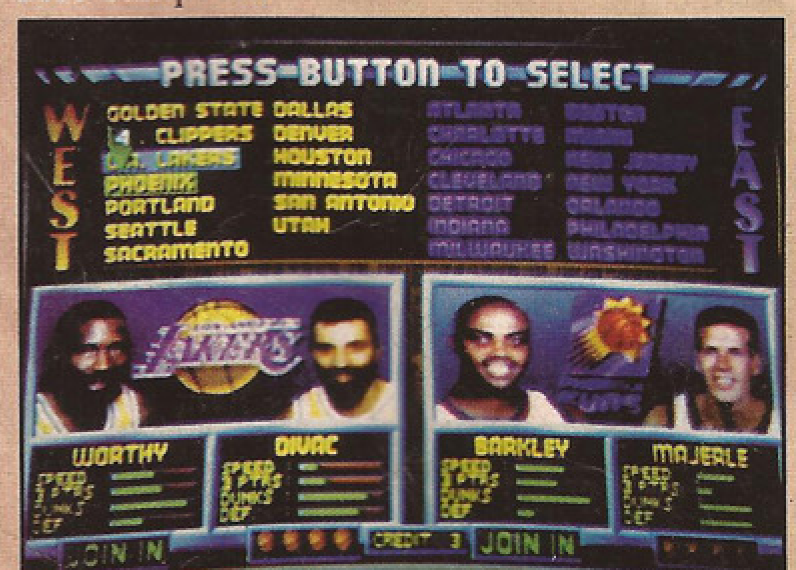
Una jugada clásica: un jugador queda avanzado, cerca del cesto. Sólo tenés que recibir y encestar.



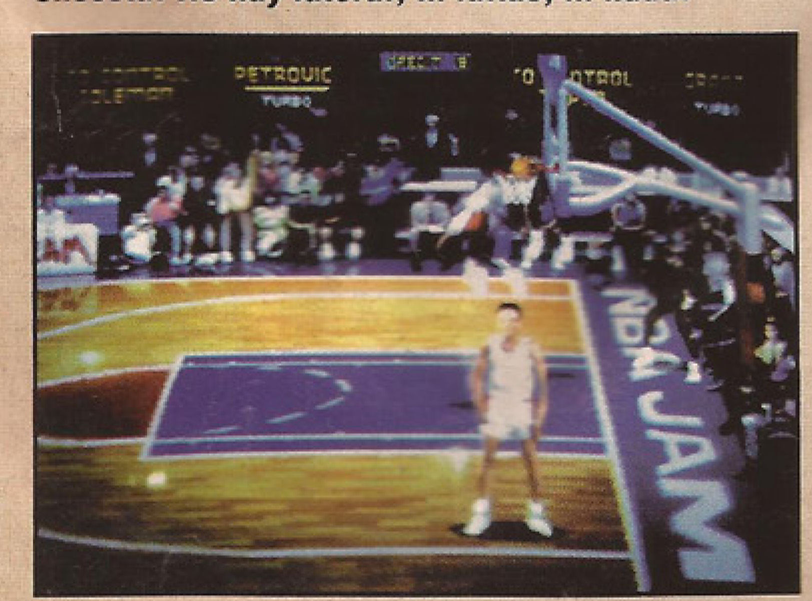
La bola solamente sale de juego cuando alguien encesta. No hay lateral, ni faltas, ni nada.



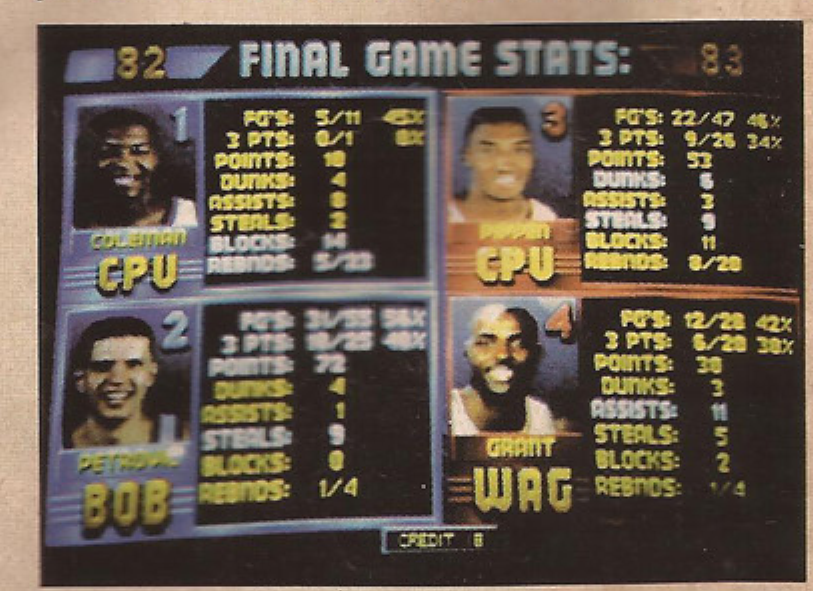
Está atento al tiempo de juego. Unos segundos pueden modificar el resultado del partido.



A la hora de elegir tu pareja, estudiá las habilidades de cada jugador. Apretá el botón correcto (1, 2, 3 ó 4) para quedarte con tu atleta favorito.



Probá algunas jugadas geniales: sólo hay que llegar cerca del canasto en alta velocidad y apretar el botón rojo.



Al final de todo, las estadísticas. Fijate las cualidades de tu juego y mejorá tu actuación.

VOS HACES ACTION GAMES

NO TE QUEDES AFUERA DE CARTELERA DE ACTION Y *Cartas Gamemaníacas*

Pará

Mirá

Jugate

CARTELERA DE ACTION

Mandá un dibujo, foto o lo que se te cante el cubo. Total, estamos de fiesta. No te reprimas.

Cartas Gamemaníacas

Mandá tus dudas o respondé los desafíos Gamemaníacos

Escribinos a:
Action Games
Azcuénaga 24,
2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

No te olvides de aclarar en el sobre la sección a la cual escribís:

Cartas Gamemaníacas

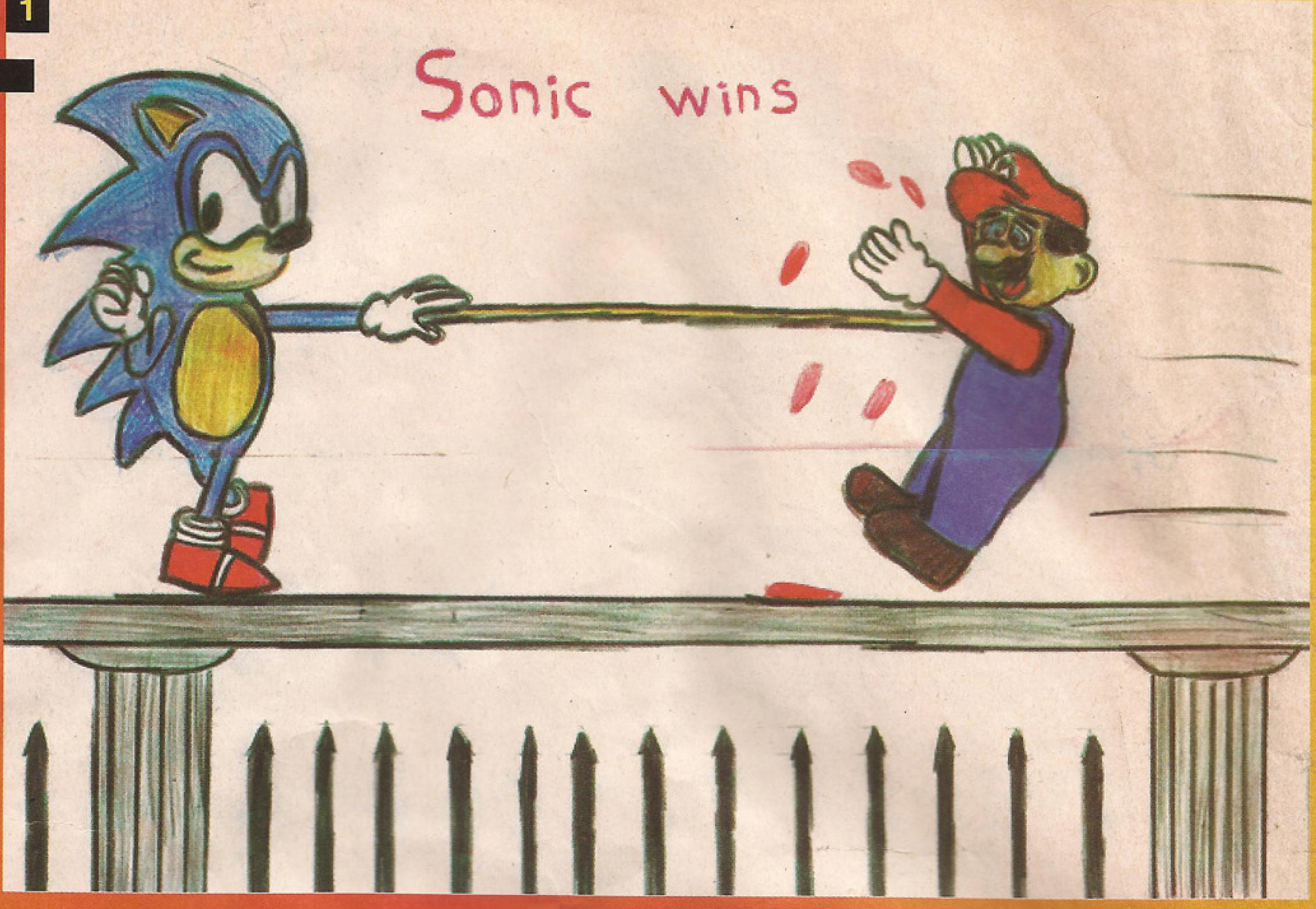
CARTELERA DE ACTION

La Banda Gamemaníaca

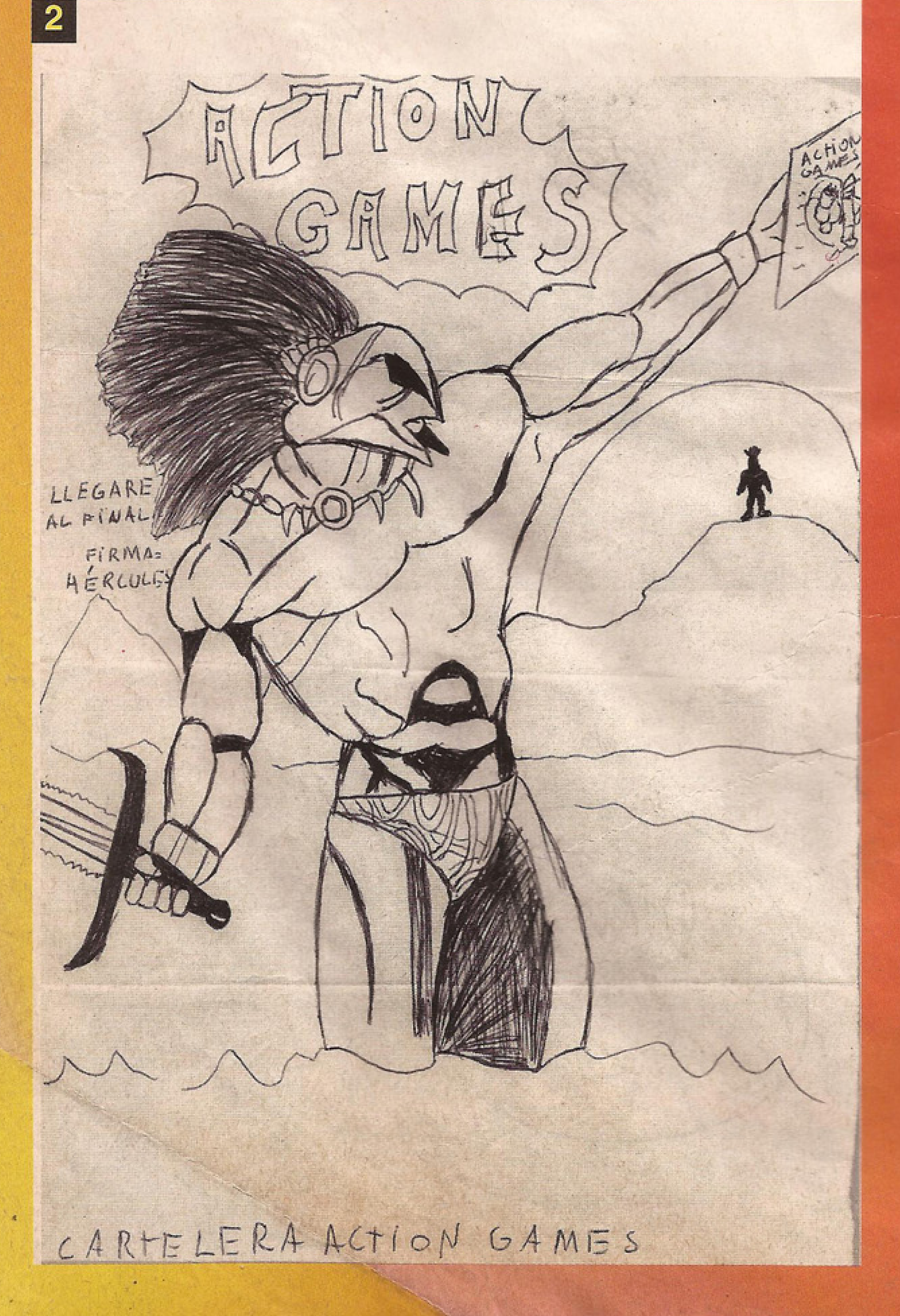
CARTE-LERA

nuestros grandes artistas Game-maníacos

1



2



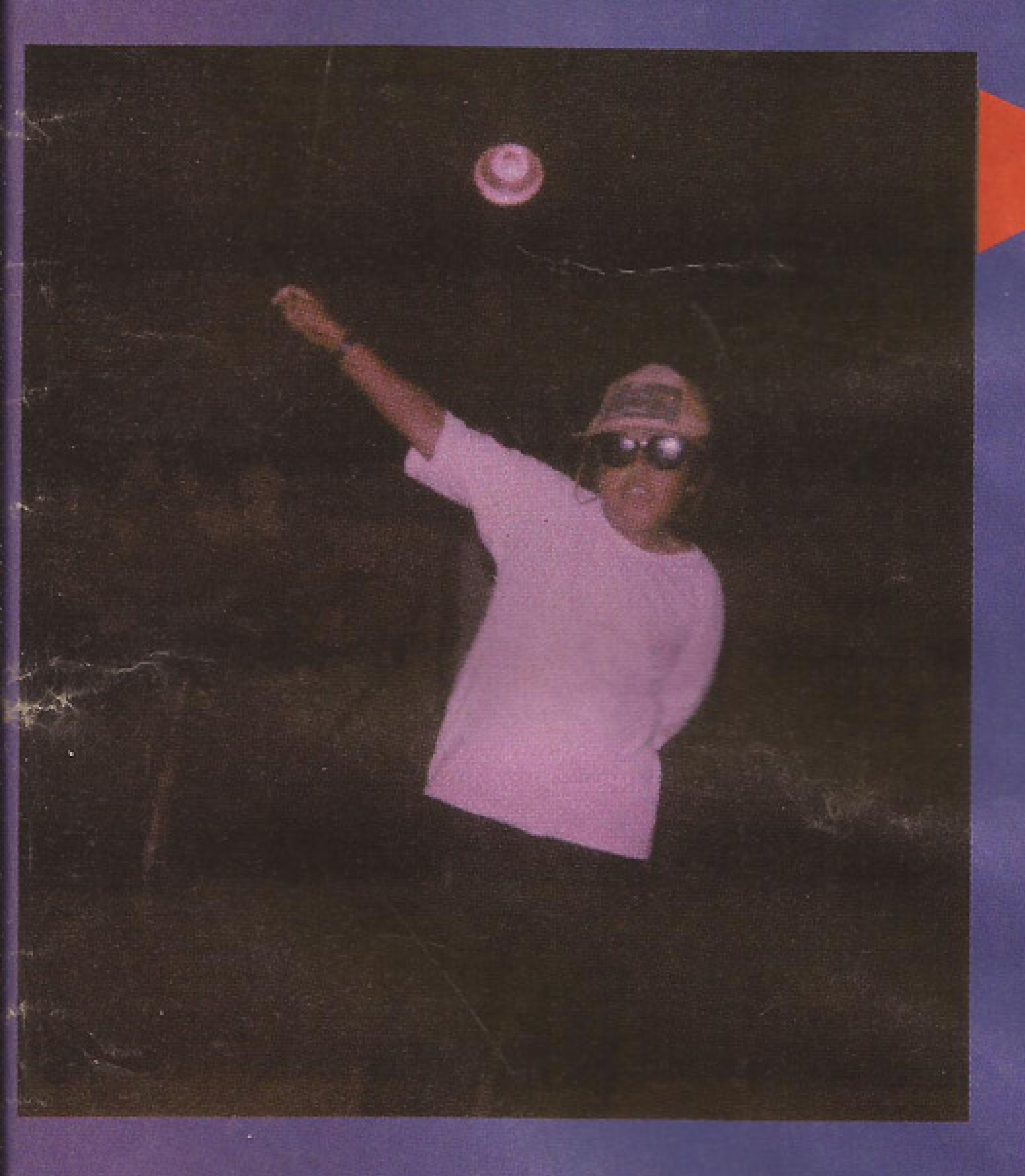
3



CARAS
CARTELERA



Me llamo Julián, acá les presento a los matadores del comercial 11.
Esta foto fue tomada al salir de la comisaría 16, ya que nos llevaron por presunto asesinato a la hinchada de River.
Nos declararon culpables y nos condenaron a leer su revista de por vida. (es una joda)
Hasta pronto y... ¡Aguante Boca!



Carlos M.
García
Morón
Bs. As.



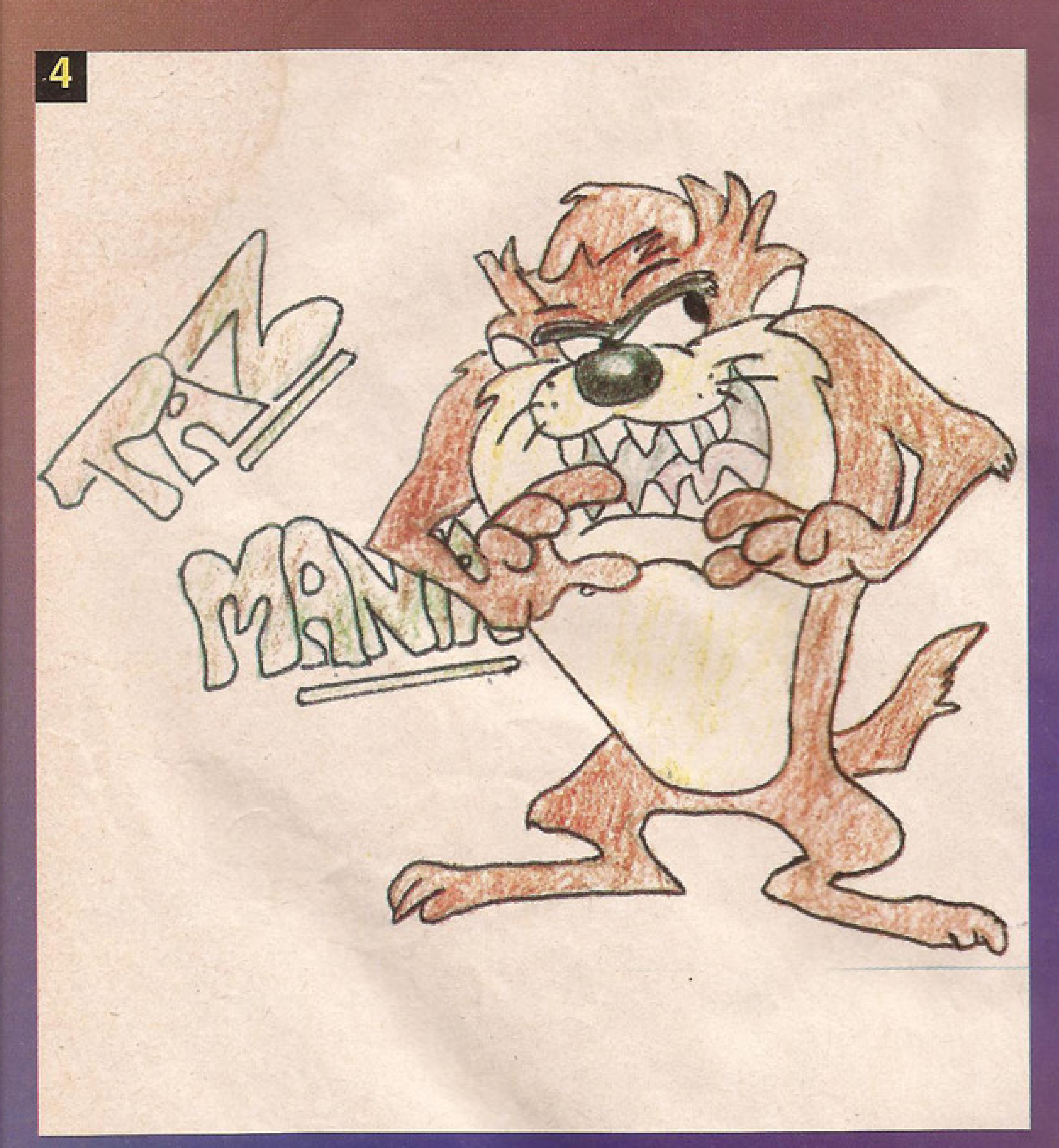
Hola me llamo Javier, les escribo desde Uruguay. En la foto estamos mi primo Fernández Julián y yo. Yo estoy saludando. (los matadores)
Esta foto la sacamos en Piriápolis (R. O. U.) en febrero del '94.

El Nono Gamemaníaco 2
A pesar de que el abuelo me critica que paso mucho tiempo con los videogames, en esta foto lo sorprendí leyendo mi Action en la que salió el Mortal Kombat. Seguro me está afanando los trucos.

Diego y Lucas De Carlo, y Soledad Gayá.

CARTE-LERA

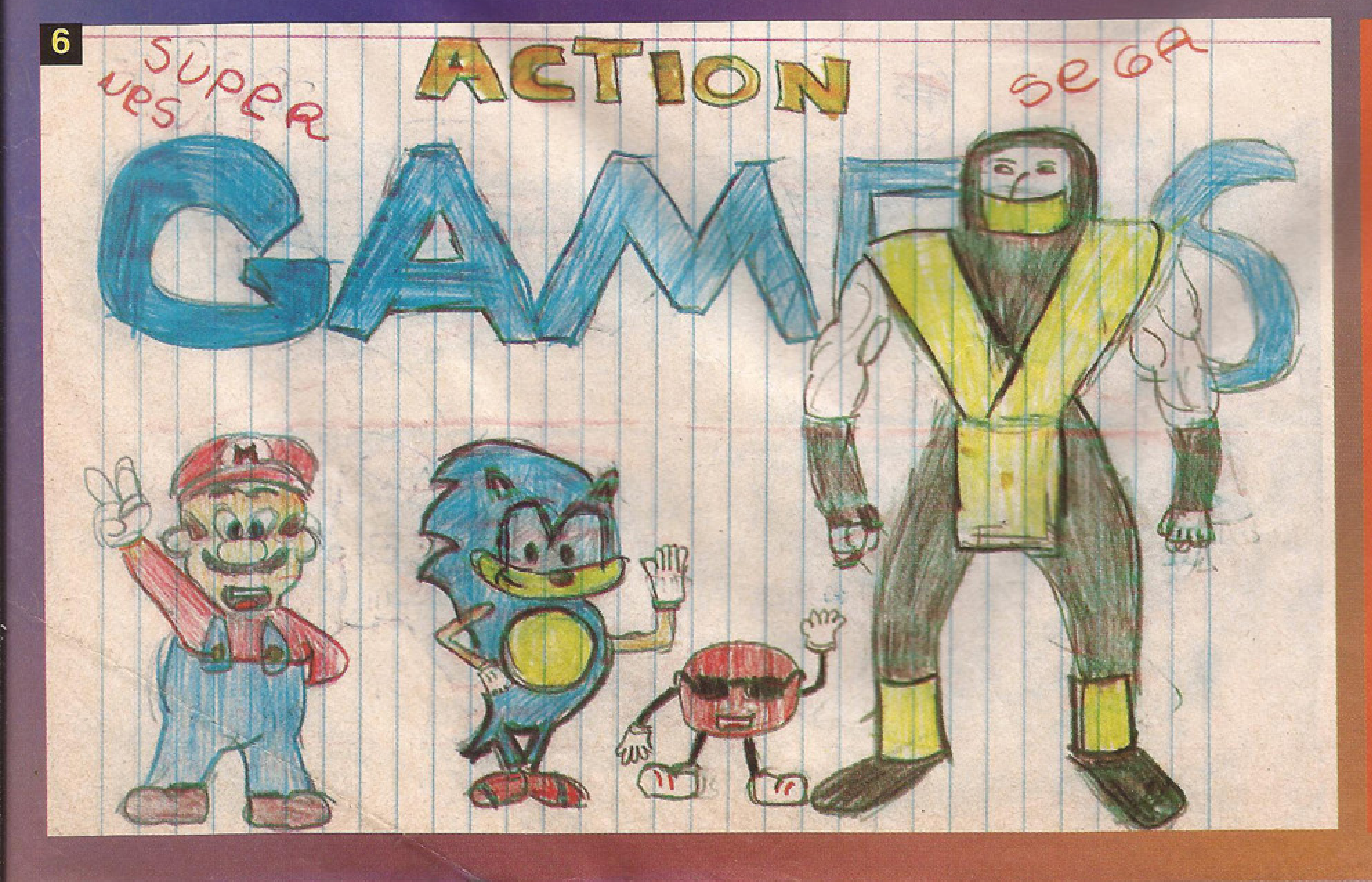
4



5



6



CARTELERA DE ACTION

Mandá fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia, de tu casa, del baño o del gallinero, etc; versitos de cancha, dibujos, poemas, parte de amonestaciones, boletines, historietas, cartas de amor y todo lo que se te ocurra. No te reprimas.

Mandalo a:

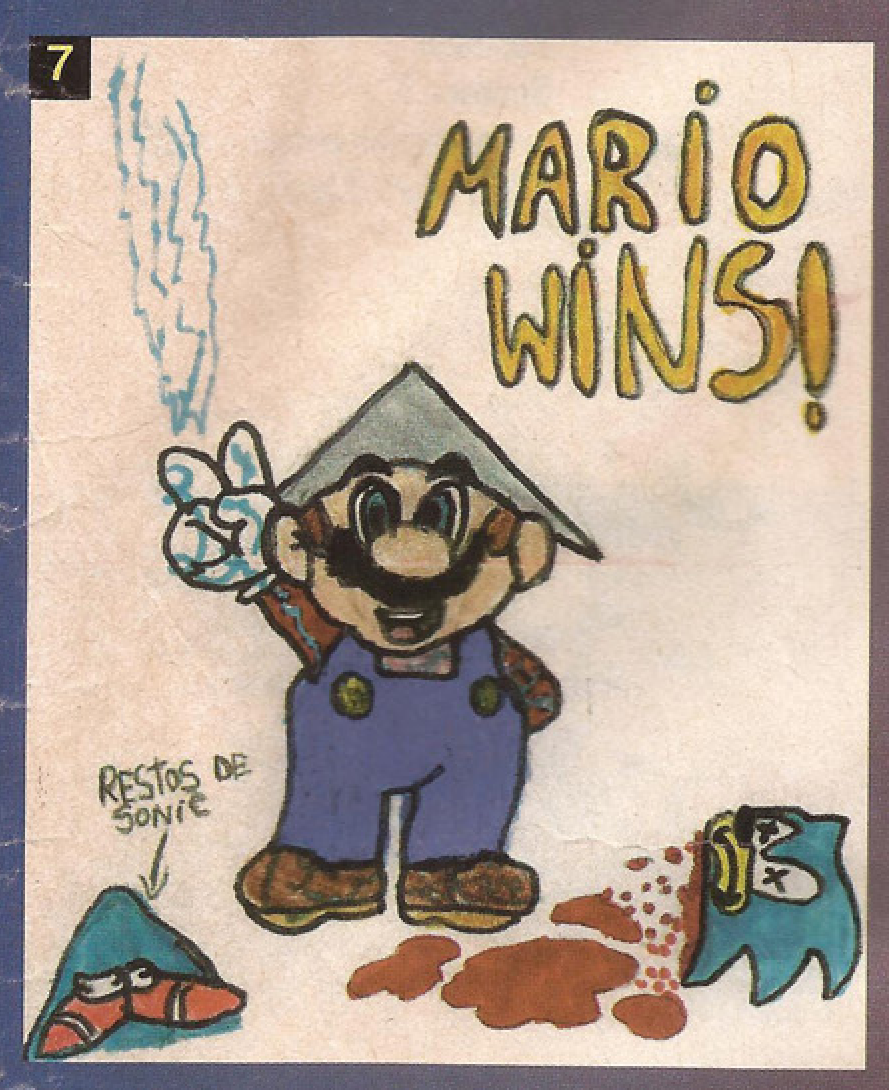
Cartelera de Action
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

La Banda de Action

LAS OBRAS DE ARTE EXPUESTAS PERTENECEN A LOS SIGUIENTES TALENTOS

1) Ignacio S. Salinas, San Nicolás, Bs. As. - 2) Maximiliano J. Calderón, Capital - 3) Mauro Selliez, Rosario, Santa Fe - 4) Diego G. Silva, A. Korn, Bs. As. - 5) Ariel H. Sotomayor, Capital - 6) Matías J. Colloca, Capital - 7) Emiliano Vernaci, Rosario, Santa Fe - 8) Pablo Di Martino, Bs. As. - 9) Bruno Raffaelli, Bs. As. - 10) Sergio y Diego Gomez, Comodoro Rivadavia, Chubut.

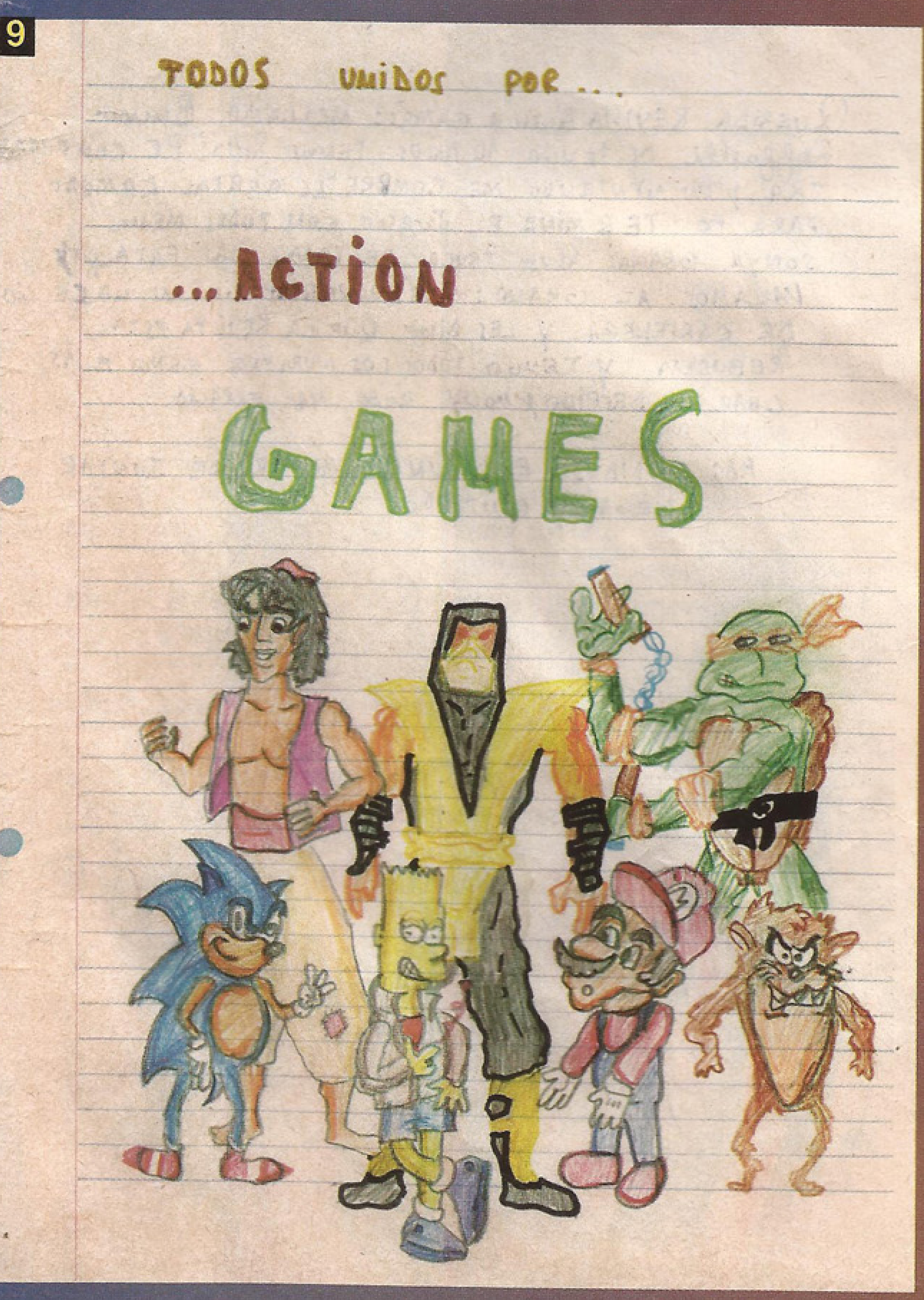
7



8



9



10



Cartas Ga



Action Games
Hola. Me llamo Iván Medina, de Montevideo, Uruguay, y escribo para felicitarlos por su revista muy linda y excelente y voy a responder los desafíos de tres gamemaníacos. Respuesta para Pablo Alonso. Un SNES compara los juegos: Fatal Fury es mejor que Fatal Fury de Megadrive porque la de SNES tiene más personajes y mejor sonido y gráfico. Y también compara: Batman Returns, el de SNES es mejor, tiene más golpes, mejor gráfico y sonido, diversión y más fases y enemigos. Por eso te recomiendo un SNES. Otra respuesta para: José Plano para Contra III, Juego Japonés 30 reset: ↓ ↓ → → y Start. Y para Stage Select: ↓ ← ↓ ←, Start; respuesta para Maximiliano Sanches: para acabar con Raiden, cuando dé un golpe, saltalo y dale una patada en el aire y pasale por detrás, agarralo y tiralo y repetilo. Trucos: Family Game, Street Fighter III: presioná ↑ + Start y dale un golpe y murió tu adversario. Repetilo y llegá a la final.
Megaman 5: para empezar con el Beat pon: B-1 roja, C-1 azul, D-2 azul rojo, F-2 rojo azul. Llegué al final de 16 juegos. Me despido. ¡Chau!
PD: perdón por mi letra y ojalá que me ponga en los winners.

Iván Medina
Montevideo

Amigos de Action Games:
Somos dos gamemaníacos de Quilmes y Berazategui, fanáticos de Sega y Action Games. Estamos muy enojados con los chicos que dicen que Hobby Consolas es mejor que Action. La Hobby Consolas trae solamente presentaciones de juegos. Action trae trucos, passwords, posters, novedades y aparte a Action se le entiende lo que dice.
Aquí les damos el truco para pelear con reptiles en el juego Mortal Kombat de Mega Drive.
En el menú de Game Start y Option apretar abajo, arriba, izquierda, izquierda, A, derecha, abajo y aparecerá una opción que dice Cheat Enabled, entrar en la opción y poner así:
Flag 0 on, Flag 1 off, Flag 2 on, Flag 3 on, Falg 4 off, Flag 5 on, Flag 6 on y Falg 7 off. Abajo de todo elegir The Pit.
Hay que luchar con Sonya, Sub-Zero, Rayden o Jhonny Cage. Luego hacer 2 perfect con fatality en la pantalla del puente y aparecerán unas letras que te dicen que pelearás contra Reptile.
Les damos passwords del juego depredador 2 de Master System:
Nivel 5: NAGIRRAM
Nivel 6: LAICIFFO
Passwords de Zoombies de Mega:
Nivel 9: GBRS
Nivel 13: PCFD
Una pregunta, ¿saldrá el Mortal Kombat 2 para Mega? ¿Y el Street Fighter 2 para Mega CD?
Son la mejor revista del mundo y no hay revista que se le oponga.
PD: Publiquen la carta "Maestros" y sigan hasta el número 9.999.999. Chau genios.

Maximiliano Vega y Gabriel Dudulec.
(1885) Buenos Aires

Muchachada de Action:
Hola, soy Iván Aparicio. Yo ya he escrito con anterioridad para decir alguna que otra tontería. La última carta que mandé fue publicada en la Action Nº 22, págs. 72-73. En ella criticaba algunos cambios que hubo a partir de la Nº 17. A partir de esta entrega la revista "number one" de los videogames trajo menos páginas, más publicidad y posters trucos (me refiero a la calidad). A pesar de todo esto, Action Games no dejó de ser la Nº 1.
Yo hice todas estas críticas para que Action mejore día a día y no se quede en el camino como muchas revistas (aunque sea increíble puede llegar a pasar). Tal vez fui algo duro (dije que Action había perdido personalidad, lo que es una total idiotez). Realmente la mitad de esa carta era una pelotu... Aunque la mitad restante eran verdades.
Espero que acepten mis disculpas por las estupideces que escribí. ¡Ah!, me olvidaba. la carta en cuestión la redacté a fines del año pasado y por lo tanto no había leído las Action Nº 20, 21 y 22. En estos números Action Games cambió, poco a poco, pero cambió (poca propaganda, muchos y buenos juegos). Por lo tanto, lo único que puedo decirles es: ¡Sigan así!
Un súper abrazo a toda la redacción de quien los admira y siempre admirará (o sea yo).
PD.: Un saludo a todo 2º Bachiller del Instituto Don Orione.
PD.2: Si algún pibe de Mardel quiere cambiar juegos, información, formar algún club Sega u otra cosa conmigo voy a escribir mi teléfono y dirección abajo.

Ivan Aparicio
Gral. Roca 3291 - Tel.: 73-5149
Mar del Plata

Amigos de Action Games:
¡Hola! Me llamo Juan Carlos Niemiz, tengo 9 años y soy fanático de la revista.
Les cuento que tengo un Family Game, un Game Boy y un Megadrive y para ellos los siguientes juegos:

Mega Drive: (me la acaban de regalar)	Sonic 1
	Sonic 2
	Mortal Kombat
	Tetris
Family Games:	Tortugas 3
	Pac-Man
	Simpson 2
	y 10 más que no escribo porque son muchos.
Game Boy:	Super Mario Land 2 (lo compré en EE. UU.)
	Tetris
	World Cup
	Tiny Toon

Les mando estos trucos:
Mortal Kombat: Zub Zero: ↓ Mega — Magia de hielo A y abajo, a la vez
Tortugas 3: teclear option ↓ en player: apretar el 7 y comenzarás Family con 7 vidas

Pasé los juegos:	Tortugas 3
	Mortal Kombat
	Goal 1 y 2
	Pac-Man
	Bat-Man II
	Street Fighter 3
	Golf 92
	Prince of Persia

La revista es genial y quiero contarles que es la primera vez en mi vida que escribo a una revista, por eso me gustaría que me pongan con los Winners y que publiquen mi carta.
Chau y gracias

Juan Carlos Niemiz
2000 - Rosario - Sta. Fe

Queridos amigos de Action Games:
Mi nombre es Martín Rodríguez y soy propietario de un S. Nes y un Game Boy. Tengo aquí algunos trucos para los dos sistemas:
Ninja Turtles 4 (S.Nes-) Para conseguir 10 vidas hacé lo siguiente, en el segundo joystick pulsá arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. Andá al menú de opciones y vas a encontrar 10 vidas.
Final Fight (S. Nes-) Cuando veas el título en pantalla presioná lo siguiente, L, R, Select y Start, vas a ir al "option mode".
Nintendo World Cup (GB-) Todos los partidos:

partido	
1	2243
2	03333
3	53033
4	36333
5	17233
6	42933
7	56133
8	51333
9	08633
10	01633

nemaníacas

Me despido deseándoles lo mejor en este '94 y que la revista siga manteniendo su calidad.
PD.: Por favor publiquen mi carta.

Martín Rodríguez
Montevideo - Uruguay

Hola. Me llamo Alejandro Heredia y soy de la plata. Tengo una Mega Drive y los siguientes juegos: Sonic 1 y 2, Tiny Toon, Street of Rage II, Crue Ball, Shadow of the Beast II, Aladdin, Flash Back, Italia 90, Techno Cup, Soccer.
Esta carta la mando para contarles trucos, por favor, publiquenla. Son todos de Mega Drive:
Aladdin: selección de fases: en cualquier momento poné la pausa. Presioná los botones A, B, B, A, A, B, B, A y si oís un sonido, el truco ha funcionado y pasarás al siguiente nivel.
Mazing Zaga: ve a la pantalla de Options.
Seleccioná el Sound test 18 y dejalo. Ahora seleccioná el S. E. test (el que está abajo) 72. Ahora ve el Exit pon Start y "lucharás contra los jefes".
Mutant Leage Football: passwords
Sixty Whiners: División Play Offs: CB51111114
League Play offs: CBF111111D
Mutant Bowl: CBK111111J
War Slammers: D.P.: DC5111111G L.P.: DCF111111B M.B.: CDK1111112
Sonic CD: cuando aparezca "Press Start" presioná ↑ ↓ ↓ ← →, B, → + Start y aparecerá el Select Stage, en esta pantalla presioná ↓ ↓ ↓ ← →, A y aparecerá el sound test. Ahora seleccioná los sonidos FM NO.40 - PCM NO 12 - DA NO-11. Si aparece el dibujo de Tails es que ha salido. Ahora te puedes transformar en lo que quieras.
Cool Spot: poné la pausa en cualquier lugar y presioná A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C y pasarás de nivel.
The Flintstones; vidas infinitas: ve al Options y elegí 5 vidas. Ahora presioná Start A, B y C juntos, mientras aparezca el título poné ← → y Start.
Selección de fases: en la presentación pulsá ↑ → → ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← y empezá el juego. Luego poné pausa y pulsá A y B juntos. Ahora mueve el pad según el nivel: ↑ 1° nivel - ↓ 3° nivel - → 2° nivel - ← 4° nivel.
Sonic 2: Super Tails: seleccioná fases con el truco L.S.T. 19, 65, 09, 17. Presioná A y Start y escuchá las canciones 4, 1, 2, 6, 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4 y elegí fase con "A" apretado y Start. Ahora transforma en anillo A sonic.
Poné 50 anillos en la pantalla y agarralos. Transformate en Super Sonic y poné un monitor, (con el botón B y buscalo con el A) Rompelo y los poderes pasarán a Tails.
Game Genie: Terminator: AWGT8A78: infinitas bombas. RO3A861A: invulnerable - EC2A8AH2: las cápsulas de energía son el doble de efectivas.
Sonic Spinball: AZBT-4AHR: 5 vidas.
AFBT-5N7G: empezás en el nivel 2.
869A- 4AHR & B69T - 4AAA: empezás con 1.000.000 de puntos.
Espero que les hayan gustado los trucos. ¡Por favor, publíquenlos todos!
PD.: Son los mejores, "fieras"
PD.2:Por favor, avísenme si soy socio del Club de Action.

Alejandro Heredia
La Plata

Action Games:
Mi nombre es Gabriel Fariña y me dirijo a ustedes con el fin de proporcionarles los passwords del juego Jurassic Park y un truco del juego Sonic.
También aprovecho la oportunidad para comentarles que soy un viejo seguidor de su revista. Me encuentro muy complacido de las fotos y notas que se publican en las mismas.
Los passwords del juego Jurassic Park son los siguientes:

	Grant	Raptor
Pantalla 2	2F5C3016	29UR205B
Pantalla 3	4FVDI09Q	K21G0018
Pantalla 4	6NVVL4D1	
Pantalla 5	8VVV04LM	
Pantalla 6	AVVVV8L3	
Pantalla 7	CTVVVGLB	

Este truco es por si desean cambiar el final del juego "Sonic the hedgehog": Después de matar al doctor Robotnik, y cuando Sonic recorre a toda velocidad la fase Green Hill Zone, presioná simultáneamente los botones A, B y C y te llevarás una sorpresa.
Nota: El password y el truco son para Mega Drive.
Estoy seguro de que los datos que les doy les servirá y espero verlos pronto en alguna edición.
Saluda a ustedes muy atentamente.
Gabriel Fariña
PD.: Les mando con la misma el cupón del Top Ten y la credencial para asociarme a su Club.

Gabriel Osvaldo Fariña
(1605) - Munro

Amigos de Action Games:
Hace un mes se compró una Mega Drive (Gustavo Lucero) y yo Augusto Mariño tengo una PC.
Les queremos contar que su truco para pelear contra Reptil no nos sale.
Acá van unos maravillosos trucos.
Primero, el de Mortal Kombat: cuando eliminás a Shan Tsung en el control "2" apretar Start y ahora ¡sorpresa!
Bubsy: Chapter 16: stcjdh
Ecco: TNSIFHAS
PD.: Publiquen nuestra carta, por favor

Augusto Mariño y Gustavo Lucero
(3000) - Santa Fe

Señores de Action Games:
Mi nombre es Rafael Franco y pienso que la suya es la mejor revista de videojuegos de la Argentina. (No la puedo comprar muy seguido, pero tengo algunas).
He visto una estrategia para el Tiny Toon de Family Game que mandó un lector, pero está equivocadísima, por eso ahí va la estrategia perfecta, según mi opinión.
Fase 1: Elegir al gato (En la pantalla de Elmyra, te trepás por la pared y te lanzás a la puerta cuando aparezco) Jefe: ponerse en el piso en diagonal y saltar cuando se acerque.

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2ª piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga



cuando se acerque.
Fase 2: Elegir al pato (es mejor para nadar).
Jefe: Saltar sobre la pared de la derecha y caerle cuando se acerque.
Fase 3: Elegir a Dizzy (con el huracán, te podés defender de los murciélagos en la 3-2)
Jefe: Cuando los cuadrados van hacia un lado, el lobo caerá en la plataforma opuesta, quedate en la otra y saltale cuando esté por tirarse.
Fase 4: Elegir al gato (para trepar en la 4-3 y en la pantalla de Elmyra). Jefe: quedarse en la plataforma más chica y matar a los monitos cuando deje de temblar la pantalla.
Fase 5: Elegir al pato (para atravesar volando algunas partes difíciles). Jefe: no hay, sólo tenés que agarrar los 5 Gogo Dodos.
Fase 6: Elegir a Dizzy (para la parte de los pinches y los cañones). Jefe final: trepar por los guantes de box, cuando aparezcan, para alcanzar a Max Montana.
Truco: apretando en el medio de la cruz, podés ir más rápido, incluso saltando, esto sirve para algunas partes difíciles, (pero en algunos joysticks no sale).
Chau, y sigan así.

Rafael Franco Dalponte
7507 - Miramar

Hola. Action Games, es la primera vez que escribo, tengo varias revistas pero nunca tuve esta idea "re-copado". Tengo un Family y los cartuchos: Felix the cat; Contra; Super Contra; Tom y Jerry; Street Fighter 1, 2, 3 y 4.
También tengo algunos trucos: Contra:
30 vidas: mantener C turbo antes de presionar play y no soltar, en la parte superior derecha en vez de aparecer rest 3 aparecerá rest 30.
Cómo hacer que aparezca un personajere-extraño: en el área 6 Energy Zone, al final en donde cae, una llama en forma vertical hay que esperar a que te siga un enemigo (de los comunes); primero dejando que te corra por atrás y después saltarlo y cambiar de posiciones, cuando cambie el color del piso el enemigo se va a empezar a deformar. (ojo no te dispara).
Mortal Kombat: Paro vencer a Goro en el 1° round:
Cuando mates el último contrincante en el último doble y en la pantalla digo "Finish her" no le hagas la Fatality, andate caminando hacia tu derecha y no pares cuando caiga Goro, vos no vas a estar: "te pusiste invisible". Quedate pegando piñas, Goro se cubre pero le saco energía de todos modos y sin poder pegarte, ¡ya que no te ve! (¡Ah!, ¡Ah!) Suerte. La revista es genial.
PD.: Perdón por la letra. Seguiré escribiendo.

Javier Maximiliano Goncalves
1723 - Merlo

Amigazos de Action Games:
Me llamo Walter, tengo 14 años y una Mega Drive II y los siguientes juegos: Street Fighter II, Mortal Kombat, Sonic 1, The Super Shinobi II y Street of Rage II. También un joystick de seis botones.
Les mando algunos trucos para Mega.
Fatal Fury
En la pantalla de selección a modo Vs pulsá ↙, y cuando observes el efecto que se produce en la pantalla descubrirás que más tarde puedes seleccionar a Geese Howard en el menú de combate.
Grand Slam Tennis
Para ver el partido final utilizá el siguiente código: END.ING.CH.ECK
PD.: Quiero pedirles los números atrasados del 1 al 20, porque aparte de los que me faltan, las revistas que tengo están en deplorables condiciones. Me despido diciéndoles que son la mejor revista que he visto en mi vida.

Walter Darío Paradis
1629 - Pilar

Amigazos de Action Games:
Quiero que me publiquen esta carta en marzo.
Me llamo Pedro Fernando Arce, quiero que me digan el pasaporte de los Campeones 2. Bueno, le voy a dar pasaporte de las finales del Goal.

AAAA
AAAA

Por favor, no se enojen pero les voy a recomendar si pueden poner un N° especial de los juegos de pelea más buenos del '93 como el Mortal Kombat, Street Fighter 2 Turbo, Final Fighter, World Heroes 1 y 2, Art of Fighting y si pueden poner una sección de Family y aquí le mando el cupón para hacerme socio y gracias por existir.

Pedro Fernando Arce
Buenos Aires

Señores de Action Games:
Les escribo esta para felicitarlos por la revista, me llamo Luciano Juan Olivier y les voy a pasar la estrategia y trucos del Street Fighter II Special Champion Edition para el Mega.
El mejor luchador es Ryu o Ken.
Cuando tengas que pelear contra Chun-Li, cuando ella salta le pegás una patada alta y cuando ella esté cayendo metele una traba y así sucesivamente.
Contra Dhabrin mucha magia hasta que se muera, sólo magias, no pienses darle una voladora porque él saltará y te pegará puñetes.
Contra Zangieff saltá en el lugar y pegale patadas re-fácil.
Contra E. Honda pegale una voladora, trabalo y si te quiere hacer el torpedo apretá varias veces el de piña.
Contra Blanka hace lo mismo que con Chun-Li.
Contra Ryu tenés que ir a buscarlo rápido y lo tirás, después él tirará muchas magias aprovechá a pegarle una voladora y una traba, y así sucesivamente.
Contra Guile, magias y si te salta, patada alta y traba.
Contra Ken igual que Ryu, sólo que al comienzo no pienses tirarlo, porque te hará un drangon punch.
Contra Balrog metele muchas trabas y patadas voladoras. Fácil.
Contra Vega, patada voladora y traba y, cuando te salte, patada alta.
Contra Sagat cuando él te haga el Fighter voladora y traba.
Contra Bison, saltá en el lugar y patada cuando te haga el fuego de la magia.
Trucos (Mega)
Street Fighter II
Para eliminar a todos los luchadores hacé esto: poné de a dos y ganá, listo, está muerto.
Para sacarle caritas poné options y elegí Hard, después poné Hiper 3 estrellas y hacé el truco anterior ganando siempre y haciendo perfect cuando llegues a Bison matalo y listo, Caritas, copado ¿no?
PD.: en el Street Fighter para cambiar de patada a puñete: Start. Saludos

L. J. Olivier
Rosario - Santa Fe

Amigos de Action Games:
Esta es la primer carta que les escribo, los felicito por su revista la cual compro desde esta fecha.
Les mando un truquito para el Super Mario World de Super Nintendo.
Si querés conseguir a Yoshi, Honguitos y capas, tenés que dirigirte a Ghost House con la capa. Al entrar en el techo hay un orificio, volá y entrá en él. En este lugar encontrarás un área súper secreta, que podrás entrar cuantas veces quieras.
Aquí van los códigos para el Tiny Toon adventures de Super Nintendo:

LOONIVERSITY	PLUC BABS GREE
WILD WEST	ROAD MAX ELMY
GHOST HOUSE	GOGO SHIR SWEE
FOOTBALL	GREE PLUC BABS
IN THE SKY	GOGO CALA ROAD

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE A

nemaníacas

SPACE MAX BABS SWEE
Menú con todos los BONUS GAMES
ELMY SHIR CALA
Gracias por su atención y espero que no haya sido muy larga mi carta.
PD.: ¿podrían publicar algún otro truco para el Super Mario World de Super Nintendo?

Claudio A. Galocha
Buenos Aires

Hola Action Games:
Me llamo Maximiliano y tengo un Family y tengo estos buenos juegos: Robocop, Double Dragon II, Ninja Gaiden II, Dick Master, Mad Max, Soccer Boy Cup, Action Elevator, Lolo 3. También quiero decirles que la revista es ¡bárbara!, ¡genial! Aquí van algunos trucos: Double Dragon II: en cualquier pantalla hacé la secuencia Select y B, ¡sorpresa!, los hombrecitos desaparecen misteriosamente hasta los jefes. Robocop: en cualquier pantalla hacé flecha y start y te llenará toda la barra de energía. Kick master: igual que Robocop 3 hacé la secuencia: ↑ y soltar y te llenará la energía y 8 vidas hermosas. Les digo que tengo toda clase de revistas de videojuegos, hasta una Ação Games de Brasil, pero sólo tengo la Action 3, 4, 8, 16, 18 y 19, pero algunos dicen que tienen desde la 1 hasta la reciente edición de Action. Quería saber el sound made del Ninja Gaiden. Gracias, sigan así y sigan publicando posters.
Bueno, chau y adios, capos.

Maximiliano Calderón
Capital

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Alejandro Gusella, tengo 11 años y vivo en Corral de Bustos. Tengo un Game Gear y les mando algunos trucos:
Game Gear: Shinobi:
Si quieres poder elegir el nivel en el que comienzas, no tienes más que pulsar abajo y el botón 2 cuando en la presentación aparece por completo la cara del Ninja.
Slider:
Los códigos para algunos niveles son:
Nivel 50: AGAG
Nivel 55: JGLK
Nivel 60: AEEI
Nivel 65: JEPM
Nivel 70: AGEK
Nivel 75: JGPO
Nivel 80: EAAE
¿Se vende el TV Tuner (sintonizador TV) en la Argentina? ¿Cuánto puede costar?
¿Va a salir el juego Street Fighter para G.G.?
Bueno, me despido de ustedes hasta mi próxima carta.
¡Chau, amigazos!
PD.: Publiquen mi segunda carta (o sea ésta).
PD. 2: Publiquen más material de Game Gear.
PD. 3: ¡Son unos genios! ¡No cambien nunca!
PD. 4: Con la carta les mando mi tarjeta de socio de Action Games Club.
PD. 5: ¡Soy un líder en PD.!

Alejandro Gusella
(2645) - Córdoba

Carta Gamemaníaca:
¿Cómo están? me llamo Sergio y mi hermano Diego manda un dibujo para la cartelera.
Necesito ayuda con el juego Bob de Megadrive. Los passwords son los mismos de Super Nes pero yo mato a los dos primeros jefes (con ayuda de mis hermanos) y la parte de las pirámides, pierdo, en el segundo mundo. Por favor, gamemaníacos, ayúdenme. Tengo la Megadrive japonesa con los juegos Bob, Sonic, Turtles Hyperstone y Mortal Kombat (gracias por el código mortal) y un Family Game con los juegos Double Dragon 2, un cartucho con 82 juegos, Battle City y Battletoads (este último es el más difícil). Ahora unas preguntas:

1. ¿Qué versión de Mortal Kombat les gusta? (de Super Nes, Mega o Arcades).
2. ¿Qué juego todavía no terminaron?
3. ¿Es Jurassic Park (de Mega) el mejor juego con motivo de gráficos?
4. ¿Prefieren la Super Nes, la Mega o la Neo Geo?
5. Quisiera que publiquen la estrategia de James Pond III.
6. ¿ Los juegos con el sello de Best of Action Games tienen las características para un juego?

Y ahora, unos trucos:
Family:
Double Dragon 2: en la escena 3, cuando se abre la puerta del helicóptero, apretá Start, contá 3 seg., soltá la pausa y la puerta se habrá cerrado.
Adventure Island 2: A, B y Start: recargar energía.
Otros Family: Select y Start al mismo tiempo.
Mega Drive:
Mortal Kombat: sugerencia mortal: sub Zero: congelalo y hacele un gancho, enseguida agarralo con power slide.
Liu Kang: tirale unas 3 magias y luego, agarralo con la flyin kick.
Bueno, me despido diciendo ¡aguante Action Games!

Sergio y Diego Gómez
Buenos Aires

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Sergio L. San Martín - Capital
Les quiero pedir la estrategia de James Bond Jr., porque no paso la tercera fase.
Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.
Matías A. Diez - Tandil
Sigo sin entender el juego "The Blue Marin".
Pablo Segade - Capital
1) ¿Cómo se pasa el primer nivel del juego Star Trek?

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Maximiliano Vega:
Por el momento no ha salido para Mega. Pero en este mismo número te lo presentamos para Arcades. El Street Fighter para CD tampoco.
Para Iván Aparicio:
Agradecemos mucho tu carta y te felicitamos por tus críticas y sobre todo por tu autocrítica. Nos sentimos honrados por tener gamemaníacos como vos. Aguante!
Para Alejandro Heredia:
Todos los que mandan el cupón a nuestra editorial son automáticamente socios del Club Action Games.
Para Pedro Fernando Arce:
Tomamos muy en cuenta tus sugerencias.
Para Claudio A. Galocha:
Trucos para el Super Mario World salieron en la edición N°1, N°2, N°3, N°4 y N°6.
Para Maximiliano Calderón:
Es cierto, tenemos desde la N°1 hasta la última salvo la N°3 que está totalmente agotada.
Para Alejandro Gusella:
No tenemos conocimiento de que se venda en argentina, y además, es para la norma NTSC (verías en B/N).
Existe una versión trucha de Street Fighter para G. G.
Para Sergio y Diego Gómez:
1) Nos gusta más la versión de Mega Drive.
2) Alguno que otro.
3) Nos parece muy bueno pero no creemos que sea el mejor. Es una cuestión de gustos, y contra gustos no hay nada escrito.
4) Siempre dijimos que no preferimos ninguna máquina en particular, ya que lo que define son los juegos.

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes

Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe

Juan Pablo Boccardo
Córdoba

Justín Boccardo
Córdoba

Martín Vera
Catamarca

Ivan Alexis Ivanof
Vicente López

Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires

Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata

Maximiliano Bustelo
Capital

Adrián Royo
Capital

Jorge Amar
San Isidro

Mauro Albornoz
Haedo

Darío Diament
Martínez

John Mayan
Haedo

Gonzalo A. Gerona
Capital

Juan P. Diaz Orban
Capital

Germán Romanín
Lanús Oeste

Horacio R. Zon
Lanús Oeste

Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento

Santiago Vanina
9 de Julio

Tomás Domínguez
Capital

Leandro S. Gómez
Avellaneda

Adrián I. Romero
Capital

Santiago R. Pinto Guerrico
Capital

Santiago Devia
Capital

Ricardo Braña
Capital

Adrián García
Bahía Blanca

Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe

Javier Llorens
Mar del Plata

Mariano Mera
3 de Febrero

Diego De Carlo
Capital

Sebastián Callejas
Capital

Pablo G. Castillo
Ituzaingó

Fernando A. Ferro
Ezpeleta

Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda

Damián Bulbulián
Ituzaingó

Maximiliano Devolder
Capital

Gustavo Gabriel Rago
Capital

Luis T. Storani
Córdoba

Luciano R. Monti
Avellaneda

Israel Rog
Capital

Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata

Alejandro Peinó
Capital

Leandro Suárez
Río Negro

Gabriel Granda Pastor
Quilmes

Diego D. Amaral Franco
Quilmes

Silvio Tapia
Mendoza

Gerardo Diego Germán
Capital

Javier E. Seitz
Caseros

Lucas E. Rinaldi
Haedo

Gustavo E. Lucero
Santa Fe

Fernando Cacurri
Capital

Mariano Lucero
Mendoza

Lucas Fiszman
Olivos

Federico Segovia
Capital

Javier S. Flores
Remedios de Escalada

Juan Manuel Lanza
Capital

Maximiliano Romero
Capital

Adrián G. Alvarez
Moreno

Diego Seoane
Capital

Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay

Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay

Claudio Galarza
Capital

Iván Inchausti
Mar del Plata

Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe

Fernando G. Zapiola
San Isidro

Nicolás Olivero
La Plata

Juan Pablo Picasso
Capital

Sebastián Mezio
Misiones

Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz

Federico Apabloza
Neuquén

José S. Plano
Santa Fe

Carlos Fernandez
Capital

Guillermo Tomoyose
Capital

Matías A. Diez
Tandil

Marcelo Garacotch
V. Alsina

Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora

Gastón Defilippis
Caseros

Luciano A. Sabini
Bs. Aires

Mariano Casalini
Beccar

Jorge A. Friedman
Capital

Jorge Mansilla
Capital

Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe

Cristian A. Loza
Bs. Aires

Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe

Mario H. Cousté
Bs. Aires

Sergio L. San Martín
Capital

Juan Pablo Lorendeau
Salta

Diego Carrizo
Berazategui

Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe

Pablo G. Ayala
Avellaneda

Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe

Carlos D. Martínez
Capital

Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López

Maximiliano R. Novello
Bs. As.

Leonardo Barros
Villa Elisa

Pablo Segade
Capital

Leonardo J. Pütz
Corrientes

Hernán Alvarez
Capital

Luciana Fons
Bs. Aires

Fernando J. Bibbó
Mar del Plata

Ramiro Bolaño
Capital

Cristian Dornini
Córdoba

Hernán Manrique
Castelar

Mariano Potetti
9 de Julio

Ariel H. Sotomayor
Capital

José E. Vazquez
Bs. Aires

Omar Zurita
Bs. Aires

Darío Britos
San Luis

Guido Pancaldi
Bs. Aires

Guillermo Tonoyose
Bs. Aires

María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy

Javier H. Pilotti
Capital

Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut

M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires

Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca

Leandro D. Magliola
Bs. Aires

Lucas Ríos
Bs. Aires

Mauro A. Colombini
Santa Fe

Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe

Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza

Rolando Aragüez
Santa Fe

José L. Inchauspe
Capital

José A. Culzoni
Bs. Aires

Simón S. Reigada
Bs. Aires

Christian Castellanos
Capital

Rafael Elizalde
Bs. Aires

Hernán Sosa
Capital

Roberto H. Santucho
Bs. Aires

Juan Belink
Capital

Lucas Lavie
Capital

Daniel Antunez
Capital

Diego Martinez
Bs. Aires

Ya hay 134 WINNERS a los que les sobra aguante.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquensé con Action al 951-6239.

market place